

	<b>UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA</b>			
	Documento <b>FORMATO HOJA DE RESUMEN PARA TRABAJO DE GRADO</b>	Código <b>F-AC-DBL-007</b>	Fecha <b>10-04-2012</b>	Revisión <b>A</b>
Dependencia <b>DIVISIÓN DE BIBLIOTECA</b>	Aprobado <b>SUBDIRECTOR ACADEMICO</b>		Pág. <b>i(170)</b>	

## RESUMEN – TRABAJO DE GRADO

AUTORES	<b>ANYELO JULIAN PAEZ PACHECO</b>		
FACULTAD	<b>FACULTAD DE INGENIERIAS</b>		
PLAN DE ESTUDIOS	<b>INGENIERIA DE SISTEMAS</b>		
DIRECTOR	<b>YEGNY KARINA AMAYA TORRADO</b>		
TÍTULO DE LA TESIS	<b>DESARROLLO DE UN SOFTWARE DE GESTION DEPORTIVA PARA LA OFICINA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO DE LA UFPSO</b>		
<b>RESUMEN</b> (70 palabras aproximadamente)			
<p><b>ESTE DOCUMENTO CONTIENE INFORMACION PARA EL DESARROLLO DE UN SOFTWARE DE GESTION DEPORTIVA, EL CUAL SERVIRA DE GUIA PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA DE GESTION. ESTE MODELO ESTA DIVIDIDO EN VARIAS OPCIONES, LA CUAL CADA UNA DE ELLAS ES ESCENCIAL PARA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE GESTION, CUENTA CON LOS ALGORITMOS DE ENCUENTROS USADOS EN EVENTOS A NIVEL MUNDIAL.</b></p>			
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			
PÁGINAS: 170	PLANOS:	ILUSTRACIONES:	CD-ROM: 1



DESARROLLO DE UN SOFTWARE DE GESTIÓN DEPORTIVA PARA LA OFICINA DE  
BIENESTAR UNIVERSITARIO DE LA UFPSO

AUTOR:

ANYELO JULIAN PÁEZ PACHECO

Trabajo de Grado para Optar el Título de Ingeniero de Sistemas

Director:

YEGNY KARINA AMAYA TORRADO

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA

FACULTAD DE INGENIERÍAS

INGENIERÍA DE SISTEMAS

Ocaña, Colombia

Mayo de 2016

## ÍNDICE

<u>Capítulo 1: Título .....</u>	<u>16</u>
<u>1.1 Descripción de la empresa.....</u>	<u>16</u>
<u>1.1.1 Misión.....</u>	<u>16</u>
<u>1.1.2 Visión .....</u>	<u>16</u>
<u>1.1.3 Objetivos.....</u>	<u>17</u>
<u>1.1.4 Estructura organizacional .....</u>	<u>18</u>
<u>1.1.5 Descripción de la dependencia y proyecto asignado .....</u>	<u>21</u>
<u>1.2 Diagnóstico inicial de la empresa .....</u>	<u>22</u>
<u>1.2.1 Planteamiento del problema .....</u>	<u>23</u>
<u>1.2.2 Modelo de desarrollo de software .....</u>	<u>25</u>
<u>1.3 Objetivos .....</u>	<u>28</u>
<u>1.3.1 General .....</u>	<u>28</u>
<u>1.3.2 Específicos .....</u>	<u>28</u>
<u>1.4 Actividades a desarrollar.....</u>	<u>29</u>
<u>Capítulo 2: Enfoques Referenciales.....</u>	<u>32</u>
<u>2.1 Enfoque Conceptual .....</u>	<u>32</u>
<u>2.1.1 HTML5 .....</u>	<u>32</u>
<u>2.1.2 PHP .....</u>	<u>32</u>
<u>2.1.3 Responsive .....</u>	<u>33</u>
<u>2.1.4 Bootstrap .....</u>	<u>33</u>
<u>2.1.5 CSS .....</u>	<u>33</u>
<u>2.1.6 Deporte.....</u>	<u>34</u>

2.1.7 Sistema de competencia.....	34
2.2 Enfoque Legal .....	35
2.2.1 Derecho de Autor.....	35
2.2.2 Inscripción de soporte lógico (software).....	36
Capítulo 3: Informe de cumplimiento de trabajo .....	37
3.1 Presentación de Resultados .....	37
3.1.1 Recolección y Análisis de Requerimientos.....	37
3.1.2 Caso de Uso del Negocio .....	39
3.1.3 Diagrama de Despliegue .....	40
3.1.4 Diagrama Caso de Uso del Sistema .....	41
3.1.5 Detalle Caso de Uso .....	47
3.1.6 Base de Datos .....	75
3.1.7 Diagrama de Secuencia.....	77
3.1.8 Requerimientos Funcionales del Sistema.....	100
3.1.9 Interfaz de inicio de sesión.....	103
3.1.10 Pantalla principal del software .....	104
3.1.11 Interfaz del módulo .....	104
3.1.12 Interfaz por deporte.....	106
3.1.13 Informes .....	116
3.1.14 Manual de Usuario.....	118
3.1.15 Instalación del servidor para realizar las pruebas del software.....	119
3.1.16 Pruebas del software .....	122
3.1.17 Prueba piloto con el administrador del software.....	126
4. Referencias.....	127

<u>5. Diagnostico final.....</u>	<u>128</u>
<u>6. Conclusiones.....</u>	<u>129</u>
<u>7. Recomendaciones .....</u>	<u>130</u>
<u>Apéndices.....</u>	<u>131</u>
<u>    Apéndice A: Ley 44 de 1993 – Sobre derechos de autor.....</u>	<u>131</u>
<u>    Apéndice B: Decreto 1360 de 1989 – Soporte lógico.....</u>	<u>134</u>
<u>    Apéndice C: Manual de Usuario.....</u>	<u>137</u>

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Matriz Dofa.....	22
Tabla 2. Actividades A Realizar Por Objetivo.....	29
Tabla 3. Gestión De Persona.....	47
Tabla 4. Gestionar Rama.....	48
Tabla 5. Gestionar Equipo .....	49
Tabla 6. Gestionar Disciplina Deportiva .....	50
Tabla 7. Gestionar Evento .....	51
Tabla 8. Gestionar Equipo Disciplina.....	52
Tabla 9. Gestionar Persona Equipo.....	53
Tabla 10. Gestionar Fase.....	54
Tabla 11. Gestionar Tipo Sistema Competencia.....	55
Tabla 12. Gestionar Lugar .....	56
Tabla 13. Gestionar Equipo Fecha Evento .....	57
Tabla 14. Gestionar Fecha Evento .....	58
Tabla 15. Gestionar Equipo Disciplina.....	59
Tabla 16. Gestionar Atletismo .....	60
Tabla 17. Gestionar Baloncesto .....	61
Tabla 18. Gestionar Rugby .....	63
Tabla 19. Gestionar Futbol Futsala.....	64
Tabla 20. Gestionar Taekwondo.....	66
Tabla 21. Gestionar Tenis De Campo.....	67
Tabla 22. Gestionar Tenis De Mesa.....	69

Tabla 23. Gestionar Últimate .....	70
Tabla 24. Gestionar Voleibol .....	71
Tabla 25. Gestionar Natación .....	73
Tabla 26. Completo Proceso De Inscripción .....	100
Tabla 27. Creación De Las Diferentes Ramas .....	100
Tabla 28. Manejo O Gestión De Las Competencias .....	100
Tabla 29. Proceso Automatizado De Competencia Que Facilite La Creación De Ronda Por Ronda .....	100
Tabla 30. Listado De Personas Por Equipo .....	101
Tabla 31. Modulo Que Facilita La Entrada De Resultados Desde Cualquier Lugar Con Acceso A Internet .....	101
Tabla 32. Funcionamiento Del Sistema Desde Un Computador Local Y/O Internet.....	101
Tabla 33. Facilidad Y Agilidad En La Consulta.....	101
Tabla 34. Inviolabilidad De La Información (Alto Nivel De Seguridad).....	101
Tabla 35. Impresión Inmediata De Reportes Necesarios Todos A Alto Grado De Seguridad Formados En Formato Pdf .....	102
Tabla 36. Gestión De Eventos Por Disciplina Deportiva .....	102
Tabla 37. Asignación De Lugar .....	102
Tabla 38. Prueba Caja Negra .....	122

## LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Estructura Organizacional .....	20
Figura 2. Modelo Secuencial Lineal .....	25
Figura 3. Caso De Uso Del Negocio.....	39
Figura 4. Diagrama De Despliegue.....	40
Figura 5. Caso De Uso General .....	41
Figura 6. Continuación Del Caso De Uso General .....	42
Figura 7. Caso De Uso Específico .....	43
Figura 8. Caso De Uso Específico .....	44
Figura 9. Caso De Uso Específico Continuación .....	45
Figura 10. Caso De Uso Específico Continuación .....	46
Figura 11. Base De Datos .....	75
Figura 12. Base De Datos Continuación .....	76
Figura 13. Ingresar Persona .....	77
Figura 14. Ingresar Equipo .....	78
Figura 15. Ingresar Rama.....	79
Figura 16. Ingresar Tipo Sistema Competencia .....	80
Figura 17. Ingresar Lugar .....	81
Figura 18. Ingresar Disciplina Deportiva.....	82
Figura 19. Ingresar Evento.....	83
Figura 20. Ingresar Fase.....	84
Figura 21. Ingresar Persona Equipo.....	85
Figura 22. Ingresar Equipo Disciplina .....	86

Figura 23. Ingresar Equipo Fecha Evento.....	87
Figura 24. Ingresar Fecha Evento Fase Sistema .....	88
Figura 25. Ingresar Fecha Evento .....	89
Figura 26. Ingresar Atletismo .....	90
Figura 27. Ingresar Natación.....	91
Figura 28. Ingresar Futbol Futsala .....	92
Figura 29. Ingresar Baloncesto .....	93
Figura 30. Ingresar Últimate .....	94
Figura 31. Ingresar Tenis de campo.....	95
Figura 32. Ingresar Voleibol .....	96
Figura 33. Ingresar Tenis de mesa .....	97
Figura 34. Ingresar Taekwondo .....	98
Figura 35. Ingresar Rugby .....	99
Figura 36. Interfaz Inicio De Sesión.....	103
Figura 37. Pantalla Principal Del Software.....	104
Figura 38. Formulario .....	105
Figura 39. Tabla De Paginación.....	105
Figura 40. Gestionar Futbol .....	106
Figura 41. Gestionar Tenis de campo .....	107
Figura 42. Gestionar Baloncesto.....	108
Figura 43. Gestionar Últimate.....	109
Figura 44. Gestionar Tenis de mesa.....	110
Figura 45. Gestionar Taekwondo.....	111

Figura 46. Gestionar Voleibol.....	112
Figura 47. Gestionar Atletismo.....	113
Figura 48. Gestionar Natación .....	114
Figura 49. Gestionar Rugby .....	115
Figura 50. Listado De Equipos .....	116
Figura 51. Listado De Personas .....	116
Figura 52. Listado De Personas Por Equipo .....	117
Figura 53. Listado De Equipo Por Evento .....	117
Figura 54. Listado De Ronda .....	118
Figura 55. Manual de Usuario .....	118
Figura 56. Instalación Xampp.....	119
Figura 57. Instalación Xampp - Funciones.....	120
Figura 58. Instalación Xampp - Carpetas .....	120
Figura 59. Configuración Oracle En Php.....	121
Figura 60. Habilitar Extensión Oci De Oracle.....	121

## LISTA DE APÉNDICES

Apéndice A: Ley 44 de 1993 .....	131
Apéndice B: Decreto 1360 de 1989 .....	134
Apéndice C: Manual de Usuario.....	137

## RESUMEN

Para iniciar con el desarrollo del software primero se procedió a analizar como realizaban el proceso en coordinación de deportes, como organizaban los eventos, procesos que se desarrollaban de manera manual y que conllevaba un proceso largo y dificultoso, problema para los encargados de dicha oficina.

En el proceso de organización existían varios algoritmos que aplicaban para el desarrollo y organización de los eventos, los cuales les demoraban dependiendo la cantidad de equipo o participantes a jugar en los eventos, dicha actividad se hacía siempre de manera manual, lo que originaba que muchas veces esa información se perdiera, se dañara o se ensuciara.

Partiendo de los problemas presentados, se procedió a realizar un sistema de gestión deportiva, el cual facilitara los procesos y gestiones realizadas en la oficina, asegurando un correcto uso, y mantener la información segura, y sin riesgo de perderla o dañarla, además de gestionar los informes de manera inmediata para no demorar en el proceso de organización.

## INTRODUCCION

En la actualidad muchas instituciones a nivel mundial usan software de gestión deportiva para organizar las competencias, Sin embargo aún existen instituciones que no poseen dicho software, por lo que deben realizar este proceso de una manera manual, lo que les conlleva problemas, demoras y pérdida de información, hasta el mal uso de cada sistema de juego, Este es el caso de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, el cual posee las herramientas para tener un software de gestión deportiva, pero no poseen dicho software, por lo que deben hacer todo de manera manual.

En este informe se detalla el estudio realizado a la problemática, se describe como se procedió a buscar una solución al mismo, mediante el diseño e implementación de un sistema de gestión deportiva que sistematice los procesos de organización de eventos deportivos en la universidad, incluyendo el reporte de cada evento.

## Capítulo 1: Título

Desarrollo de un software de gestión deportiva para la oficina de bienestar universitario de la UFPSO.

### 1.1 Descripción de la empresa:

La empresa donde realizare mis pasantías es la Universidad Francisco de Paula Santander sede Ocaña, polo de educación en la región del Catatumbo y sur del cesar.

1.1.1 **Misión:** La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, institución pública de educación superior, es una comunidad de aprendizaje y autoevaluación en mejoramiento continuo, comprometida con la formación de profesionales idóneos en las áreas del conocimiento, a través de estrategias pedagógicas innovadoras y el uso de las tecnologías; contribuyendo al desarrollo nacional e internacional con pertinencia y responsabilidad social.

1.1.2 **Visión:** La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña para el 2019, será reconocida por su excelencia académica, cobertura y calidad, a través de la investigación como eje transversal de la formación y el uso permanente de plataformas de aprendizaje; soportada mediante su capacidad de gestión, la sostenibilidad institucional, el bienestar de su comunidad académica, el desarrollo físico y tecnológico, la innovación y la generación de conocimiento, bajo un marco de responsabilidad social y ambiental hacía la proyección nacional e internacional.

### 1.1.3 Objetivos:

- **Investigación y formación académica:** La investigación como eje transversal de la formación se desarrolla a través de la incorporación e implementación de las TIC en los procesos académicos, la cualificación docente, la calidad y pertinencia de la oferta, la cobertura y el desarrollo estudiantil como soporte integral del currículo, de la producción científica y la generación de conocimiento, hacia la consolidación de la universidad como institución de investigación.

- **Desarrollo físico y tecnológico:** Fortalecimiento de la gestión tecnológica y las comunicaciones, modernización de los recursos y adecuación de espacios físicos suficientes y pertinentes para el desarrollo de las funciones sustantivas y el crecimiento institucional.

- **Impacto y proyección social:** Desarrollo de las capacidades institucionales promoviendo impactos positivos a la región, el medio ambiente y la comunidad mediante la creación de alianzas estratégicas, ejecución de proyectos pertinentes, aumento de cobertura en actividades de extensión y el compromiso con la responsabilidad social.

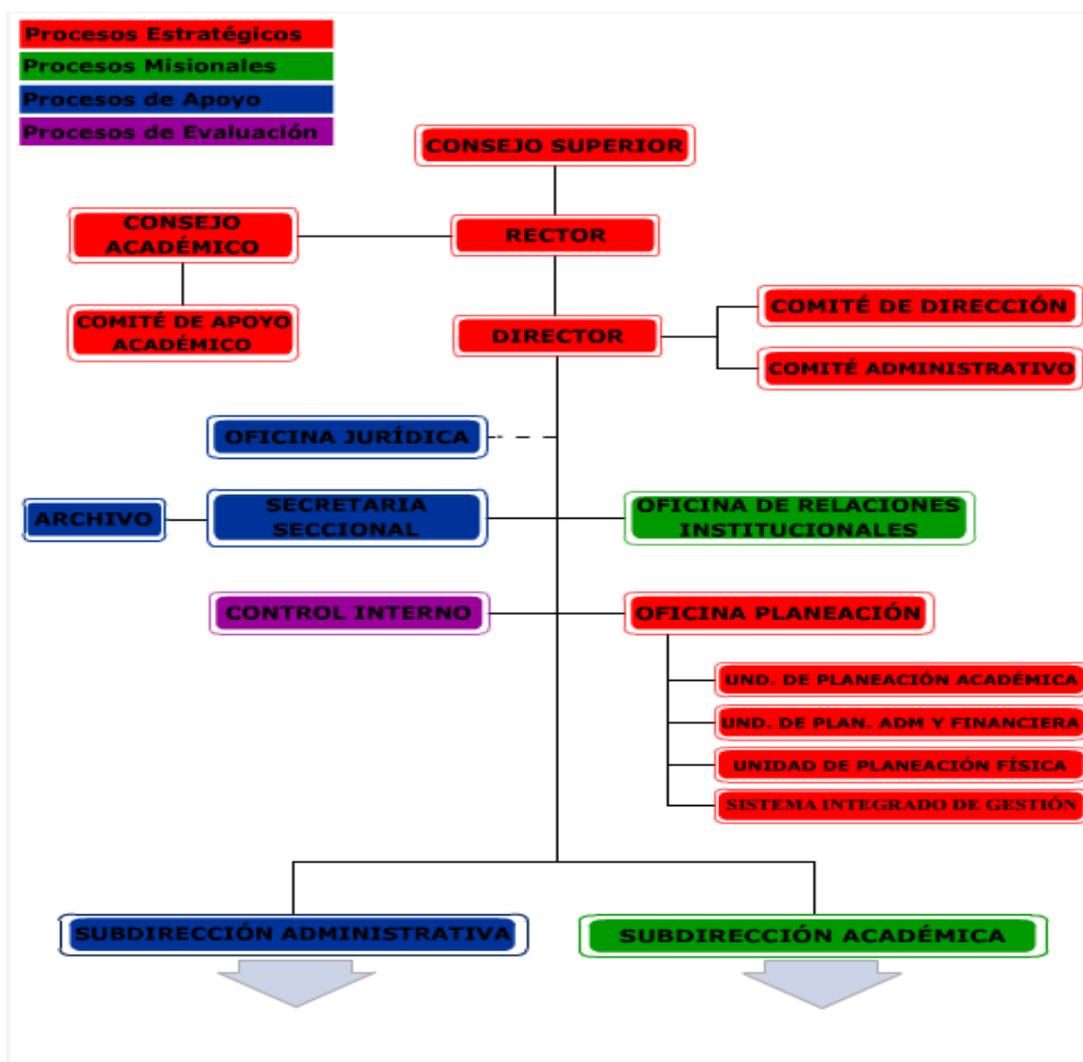
- **Visibilidad nacional e internacional:** Integración, transformación y fortalecimiento en las funciones de investigación, docencia y extensión para su articulación en un ambiente globalizado de excelencia y competitividad, tomando como referencia las tendencias, el estado del arte de la disciplina o profesión y los criterios de calidad reconocidos por la comunidad académica nacional e internacional.

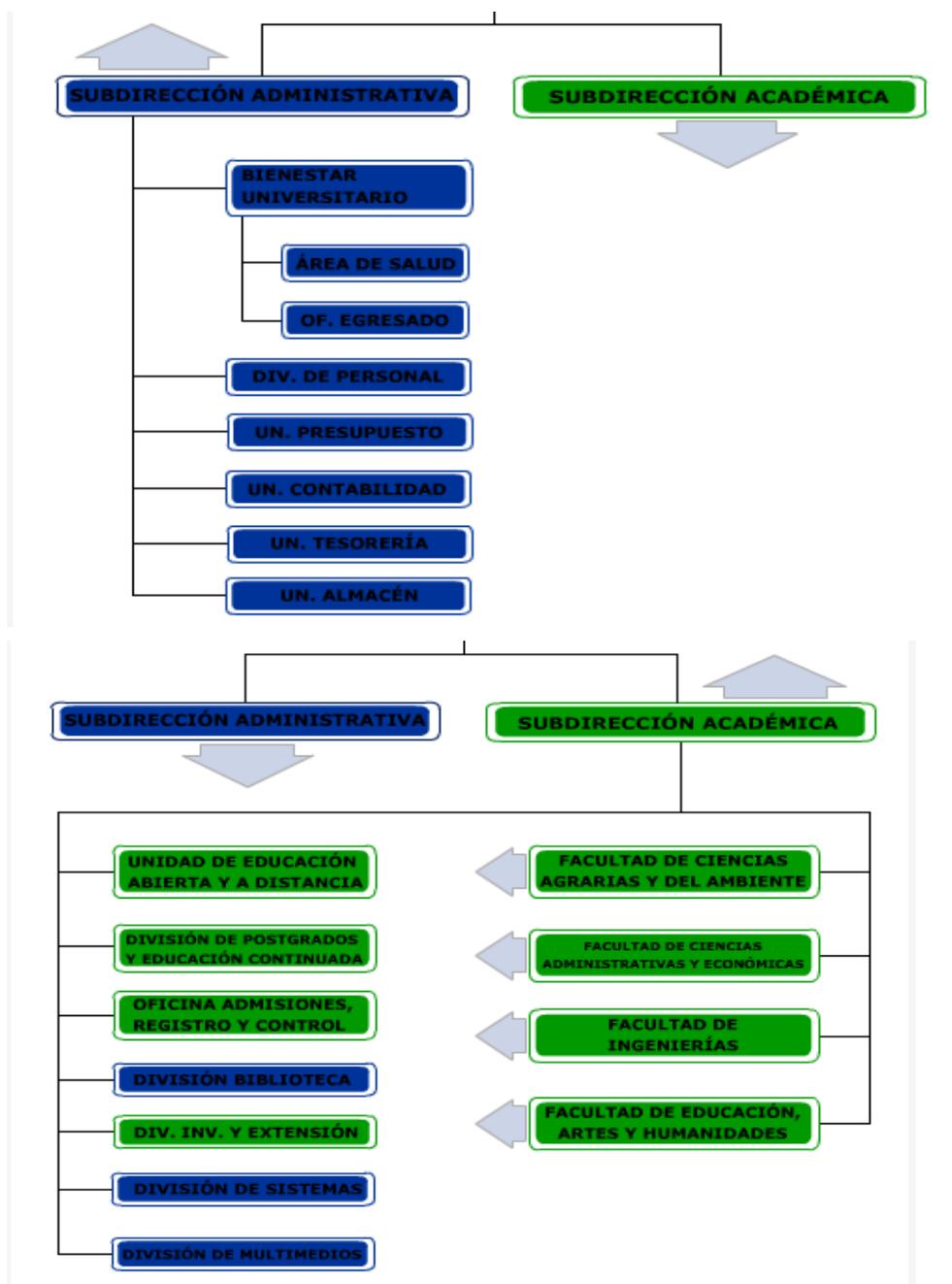
- **Bienestar institucional:** Generación de programas para la formación integral, el desarrollo humano y el acompañamiento institucional que permitan el mejoramiento de las condiciones de vida de la comunidad universitaria con servicios que sean suficientes, adecuados

y accesibles, que respondan a la política integral de bienestar universitario definida por la institución.

- **Sostenibilidad administrativa y financiera:** Implementación y mantenimiento de procesos eficientes y eficaces en la planeación, ejecución y evaluación administrativa y financiera; abordando estándares de alta calidad y mejoramiento continuo en todos los niveles de la organización; generando espacios de participación, transparencia, eficiencia y control de la gestión.

**1.1.4 Estructura Organizacional:** La organización de la universidad está establecida de manera jerárquica donde el órgano más importante es el consejo superior quien es el pilar de la universidad, seguido del rector en la sede central y el director para la seccional.





**Figura 1:** Estructura Organizacional

**Fuente:** Estructura Organizacional. (Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña,

1995)

**1.1.5 Descripción de la dependencia y proyecto:** La dependencia en donde realizare mi pasantía es en bienestar universitario, dependencia adscrita a la Subdirección Administrativa encargada de programar y coordinar todas las actividades y servicios que orientan el desarrollo físico, mental y espiritual de los estudiantes, profesores y demás empleados y trabajadores vinculados a la Universidad, trabajo a realizarse en la oficina de deportes, área de nuestra alma mater desde donde se coordina toda la actividad física (deportiva y recreativa), y a su vez se encarga de motivar y gestionar la participación de los grupos representativos a nivel municipal, departamental, regional y nacional, teniendo en cuenta las directrices de ASCUN Deportes.

Una de las actividades principales de Coordinación de Deportes de Bienestar Universitario es la organización de campeonatos internos en la institución, actividades recreativas y deportivas, organizados para todos los deportes existentes en la universidad, la cual se organizan varias actividades en el transcurso del semestre académico, en pro de la sana diversión y práctica del deporte.

El proyecto al cual se me asigno es el desarrollo de un software de gestión deportiva para la oficina de bienestar universitario de la UFPSO, el cual sistematizara todos los campeonatos a llevarse a cabo en la universidad.

## 1.2 Diagnóstico inicial de la empresa

Para conocer que problemas presenta la coordinación de deportes, se procedió a realizar una matriz DOFA, en la cual se exponen que dificultades o fortalezas posee y como poder mejorar las dificultades presentadas.

**Tabla 1.** Matriz Dofa

	<b>FORTALEZAS (F)</b>	<b>DEBILIDADES (D)</b>
	<p><b>1. Personal capacitado y de apoyo para la organización de los eventos.</b></p>	<p><b>1. Se realizan los campeonatos manualmente.</b></p>
<b>OPORTUNIDADES (O)</b>	<b>ESTRATEGIAS (FO)</b>	<b>ESTRATEGIAS (DO)</b>
<p>1. Mejorar la organización de los campeonatos.</p>	<p>1. Usar los conocimientos del personal de apoyo para mejorar la organización con el desarrollo del software.</p>	<p>1. Sistematizar los campeonatos y su organización con un software de gestión.</p>

AMENAZAS (A)	ESTRATEGIAS (FA)	ESTRATEGIAS (DA)
1. Tiempo desperdiciado y aplicación de un servicio no óptimo.	1. Tomar de apoyo al personal de la dependencia para desarrollar el sistema de gestión para evitar tiempo desperdiciado y prestar un mejor servicio.	1. Evitar el desarrollo de campeonatos de una manera manual para evitar pérdida de tiempo o un mal servicio.

---

**Fuente:** Autor Del Proyecto

### 1.2.1 Planteamiento del problema:

La oficina de deportes de bienestar universitario tiene como función llevar a cabo los procesos de organización, inscripción de equipos y gestión de campeonatos de los sistemas de competencia pertenecientes a cada deporte de una forma manual, cuya tarea dura entre 2 y 3 días. Esto tiene como consecuencia pérdida de tiempo que puede ser aprovechado en otras actividades, además de falta de optimización y agilidad en los procesos de desarrollo de competencias.

Debido a todo esto se ve la necesidad de desarrollar un software a través del cual se tenga sistematizado todo lo referente a organización, inscripción, gestión y almacenamiento de cada campeonato a realizarse en la UFPSO; esto con el fin de prestar un mejor servicio a la comunidad universitaria, optimizando el tiempo en los procesos internos y en la generación de reportes como tabla de posiciones, equipos inscritos, fechas, entre otros.

La aplicación que se implementará se desarrollará en los lenguajes de programación PHP con HTML5 y el motor de base de datos Oracle.

Se implementaran dichos lenguajes de programación por sus siguientes características:

HTML5:

- Basarse en HTML, CSS, DOM, y JavaScript
- Reducir la necesidad de plugins
- Mejor manejo de errores
- Reemplazar scripting con etiquetas
- Independiente del dispositivo de visualización
- Proceso de desarrollo transparente para el público

HTML 5 contra HTML 4:

- Los navegadores interpretan al código HTML 4 como un elemento central, pero en HTML 5 no se utilizan elementos centrales. HTML 5 utiliza CSS en lugar de eso, con mejores resultados y una mejor funcionalidad.

- Html5 sin frames, no permite colocación o agregación de pixeles, además de uso de comandos de estilos no se usan en tablas, todos sus usos han de lograrse en el CSS.

PHP:

- Soporte para una gran cantidad de bases de datos: MySQL, PostgreSQL, Oracle,MS SQL Server, SybasemSQL, Informix, entre otras.

- Integración con varias bibliotecas externas, permite generar documentos en PDF (documentos de Acrobat Reader) hasta analizar código XML.

- Ofrece una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas del Web de fácil programación

- Perceptiblemente más fácil de mantener y poner al día que el código desarrollado en otros lenguajes

- Mejor rendimiento , utilizando un servidor modesto, puede atender millones de peticiones al día

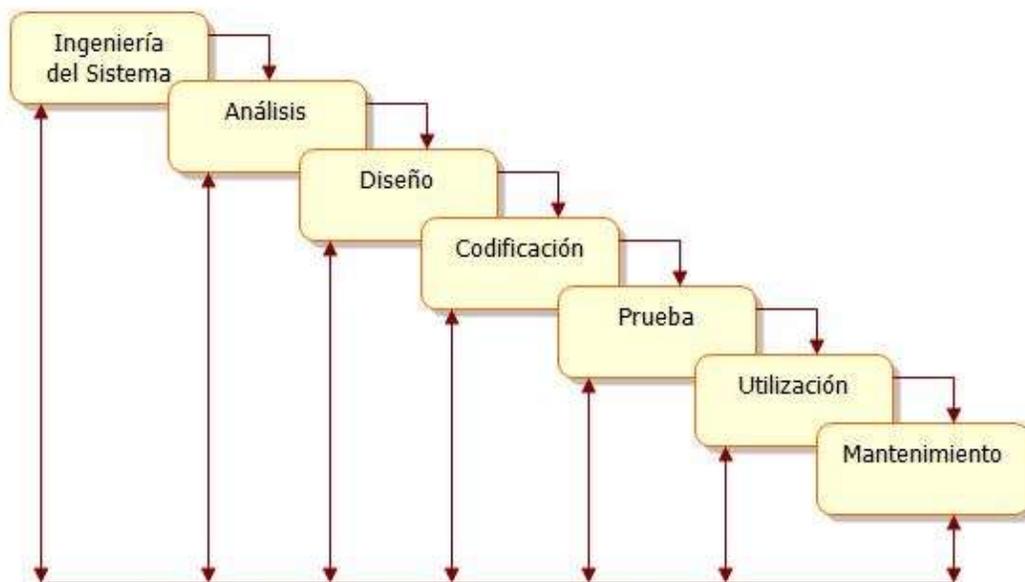
- Bajo costo, ya que es gratuito.

- Open source, al ser código libre, puede ser modificado de acuerdo a nuestras necesidades.

- Portabilidad, disponible para la mayoría de sistemas operativos existentes.

### 1.2.2 Modelo de desarrollo de software

Para el desarrollo del software se trabaja con el modelo secuencial lineal por que sugiere un enfoque sistemático, secuencial que comienza en un nivel de sistemas y progresa con el análisis, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento.



**Figura 2.** Modelo Secuencial Lineal (Universidad Nacional Abierta y a Distancia, s.f.)

Este es también llamado "Modelo Clásico", "Modelo Tradicional" o "Modelo en Cascada".

Es el más básico de todos los modelos, y sirve como bloque de construcción para los demás modelos de ciclo de vida. La visión del modelo cascada del desarrollo de software es muy

simple; el desarrollo de software puede ser a través de una secuencia simple de fases. Cada fase tiene un conjunto de metas bien definidas, y las actividades dentro de una fase contribuyen a la satisfacción de metas de esa fase o quizás a una subsecuencia de metas de la fase. Las flechas muestran el flujo de información entre las fases. La flecha de avance muestra el flujo normal. Las flechas hacia atrás representan la retroalimentación.

Descripción etapas:

- Ingeniería del Sistema: Estudia el entorno del sistema y el impacto que este tiene en el
- Análisis: Estudia en detalle el problema (tamaño y alcance)
- Diseño: Modela las Estructuras de datos, la Arquitectura y la Interfaz, del sistema
- propuesto como solución.
- Codificación: Es la implementación de la solución (diseño) a través de un lenguaje de programación.
- Pruebas: Verifica la funcionalidad del programa y la validez de la estructura del código desarrollado.
- Mantenimiento: Cambios que sufre el software a lo largo de su vida útil

Características:

- Planear un proyecto antes de embarcarse en él.
- Definir el comportamiento externo deseado del sistema antes de diseñar su arquitectura interna.
- Documentar los resultados de cada actividad.
- Diseñar un sistema antes de codificarlo.
- Testear un sistema después de construirlo.

Ventaja:

- No exige experiencias del grupo de desarrollo.
- El desarrollo de las actividades es secuencial, por lo tanto es fácil de seguir

Por qué este modelo: La metodología de cascada ordena rigurosamente las etapas del ciclo del software, es decir en este modelo se tienen que terminar las fases en un orden. Es exitoso cuando se tienen bien especificados los requerimientos del software y se conozcan las herramientas a utilizar, este modelo también permite realizar una organización más fácil de comprender tratando de no mezclar las diferentes fases del modelo y así nos permite organizar el tipo de proyecto

### 1.3 Objetivos

#### 1.3.1 General:

- Desarrollar un software de gestión deportiva para la oficina de bienestar universitario de la UFPSO.

#### 1.3.2 Específicos:

- Recolectar los requerimientos de usuario para el desarrollo del software de gestión deportiva.
- Diseñar los artefactos para la construcción de los módulos del software.
- Implementar el software de gestión deportiva para comprobar su correcto funcionamiento

### 1.4 Actividades a desarrollar:

**Tabla 2.** Actividades A Realizar Por Objetivo

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	SUBACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar un software de gestión deportiva para la oficina de bienestar universitario de la UFPSO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recolectar los requerimientos de usuario para el desarrollo del software de gestión deportiva.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Recolección de requerimientos.</li> <li>Análisis de requerimientos.</li> </ol>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar los artefactos para la construcción de los módulos del software.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Diseño de requerimientos</li> <li>Desarrollo del prototipo</li> <li>Creación los módulos de futbol,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Caso de uso del negocio</li> <li>1.2 Diagrama de despliegue</li> <li>1.3 Diagrama caso de uso del sistema</li> </ol>

- Implementar el software de gestión deportiva para comprobar su

baloncesto, voleibol, ultimate, futbol sala, atletismo, natación, taekwondo, tenis de mesa, tenis de campo, rugby.

4. Desarrollo de los reportes por deporte

5. Creación de los manuales de usuario

1. Instalación del servidor para realizar las pruebas del software

1.4 Detalle caso de uso

1.5 Base de datos

1.6 Diagrama de secuencia

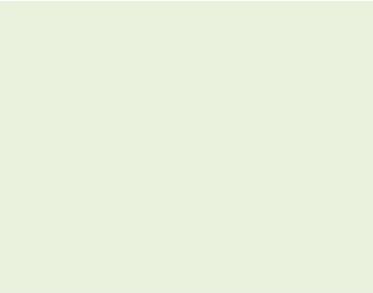
1.7 Requerimientos

funcionales del sistema

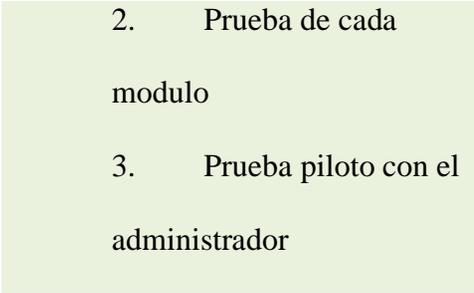
2.1 Crear la interfaz de inicio de sesión

2.2 Crear la pantalla principal del software

2.3 Desarrollar la interfaz para los módulos



correcto  
funcionamiento

- 
2. Prueba de cada modulo
  3. Prueba piloto con el administrador

**Fuente:** Autor del proyecto

## Capítulo 2: Enfoque Referencial

Para el desarrollo del software se explicara los conceptos que se usaran para un mayor entendimiento.

### 2.1 Enfoque Conceptual

2.1.1 **HTML5**: Es una colección de estándares para el diseño y desarrollo de páginas web. Esta colección representa la manera en que se presenta la información en el explorador de internet y la manera de interactuar con ella. HTML5 agrega elementos como video, audio y canvas, como así también integración para gráficos vectoriales (SVG) y MathML para fórmulas matemáticas. (TrazosWeb, s.f.)

2.1.2 **PHP**: Es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML. Es un lenguaje de programación del lado del servidor gratuito e independiente de plataforma, rápido, con una gran librería de funciones y mucha documentación.

Un lenguaje del lado del servidor es aquel que se ejecuta en el servidor web, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente. Las páginas que se ejecutan en el servidor pueden realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página final que verá el cliente. (Php.Net, s.f.)

2.1.3 **Responsive:** El responsive design corresponde a una tendencia de creación de páginas web que pueden ser visualizadas perfectamente en todo tipo de dispositivos, desde ordenadores de escritorio hasta smartphones o tablets. Con este tipo de diseño no necesitas tener una versión para cada dispositivo, una sola web se adapta a todos ellos.

Se trata de redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo permitiendo una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario. Se caracteriza porque los layouts (contenidos) e imágenes son fluidos y se usa código media-queries de CSS3.

El diseño responsive permite reducir el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados, y aumenta la viralidad de los contenidos ya que permite compartirlos de una forma mucho más rápida y natural. (MaestrodelWeb, s.f.)

2.1.4 **Bootstrap:** Es el framework de Twitter que permite crear interfaces web con CSS y Javascript que adaptan la interfaz dependiendo del tamaño del dispositivo en el que se visualice de forma nativa, es decir, automáticamente se adapta al tamaño de un ordenador o de una Tablet sin que el usuario tenga que hacer nada, esto se denomina diseño adaptativo o Responsive Design (Openwebcms, s.f.)

2.1.5 **CSS:** CSS es el acrónimo de CascadingStyle Sheets (es decir, hojas de estilo en cascada). CSS es un lenguaje de estilo que define la presentación de los documentos HTML. Por ejemplo, CSS abarca cuestiones relativas a fuentes, colores, márgenes, líneas, altura, anchura, imágenes de fondo, posicionamiento avanzado y muchos otros temas. ¡Espera unos segundos y ya verás!

Es posible usar HTML, o incluso abusar del mismo, para añadir formato a los sitios web. Sin embargo, CSS ofrece más opciones y es más preciso y sofisticado. CSS está soportado por todos los navegadores hoy día. (Es.html.net, s.f.)

**2.1.6 Deporte:** Se denomina deporte a la actividad física pautada conforme a reglas y que se practica con finalidad recreativa, profesional o como medio de mejoramiento de la salud.

**2.1.7 Sistema de Competencia:** Todo torneo, debe implementar un sistema de eliminación, con el fin de ir seleccionando paulatinamente a los participantes y entregar al final del mismo un Campeón, un subcampeón y los restantes puestos en la clasificación general. Los sistemas de eliminación son universales y pueden ser empleados en todos los deportes sin importar su naturaleza de los mismos, pero existen algunos sistemas apropiados más a un deporte que a otro.

- Todos contra todos individual
- Todos contra todos por grupos
- Eliminación sencilla
- Eliminación doble
- Pirámide, desafío o ranking
- Final cruzada

## 2.2 Enfoque Legal

### 2.2.1 Derecho de Autor

#### **LEY 44 DE 1993 (5 DE FEBRERO)**

Artículo 1°.- Los empleados y funcionarios públicos que sean autores de obras protegidas por el Derecho de Autor, podrán disponer contractualmente de ellas con cualquiera entidad de derecho público.

Artículo 2°.- El artículo 29 de la Ley 23 de 1982, quedará así:

Los derechos consagrados a favor de los artistas intérpretes o ejecutantes, de los productores de fonogramas y de los organismos de radiodifusión tendrán la siguiente duración:

Cuando el titular sea persona natural, la protección se dispensará durante su vida y ochenta años más a partir de su muerte.

Cuando el titular sea persona jurídica, el término de protección será de cincuenta años, contados a partir del último día del año en que tuvo lugar la interpretación o ejecución, la primera publicación del fonograma o, de no ser publicado, de su primera fijación, o la emisión de su radiodifusión.

### 2.2.2 Inscripción De Soporte Lógico (Software)

DECRETO NÚMERO 1360 DE 1989 (Junio 23)

Por el cual se reglamenta la inscripción del soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor.

EL PRESIDENTE DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA,

En ejercicio de la facultad consagrada en el numeral 3o. del artículo 120 de la Constitución Política,

D E C R E T A:

Artículo 1o. De conformidad con lo previsto en la Ley 23 de 1982 sobre Derechos de Autor, el soporte lógico (software) se considera como una creación propia del dominio literario.

Artículo 2o. El soporte lógico (software) comprende uno o varios de los siguientes elementos: el programa de computador, la descripción de programa y el material auxiliar.

Artículo 3o. Para los efectos del artículo anterior se entiende por:

"Programa de computador": La expresión de un conjunto organizado de instrucciones, en lenguaje natural o codificado, independientemente del medio en que se encuentre almacenado, cuyo fin es el de hacer que una máquina capaz de procesar información, indique, realice u obtenga una función, una tarea o un resultado específico.

"Descripción de Programa": Una presentación completa de procedimientos en forma idónea, lo suficientemente detallada para determinar un conjunto de instrucciones que constituya el programa de computador correspondiente.

## Capítulo 3: Informe de cumplimiento del trabajo

### 3.1 Presentación de resultados

#### 3.1.1 Recolección y análisis de requerimientos

Para poder empezar con el desarrollo del software, se debe primero recolectar los requerimientos por parte del cliente, para tener una idea clara de lo que se desea hacer.

Requerimientos por parte del usuario:

Se pueden inscribir estudiantes, docentes y administrativos

Datos de cada participante:

- Nombre
- Apellido
- Documento
- Código

Datos Equipo:

- Nombre
- Capitán
- Rama

Deportes:

- Fútbol
- Baloncesto
- Voleibol
- Ultimate
- fútbol sala

- atletismo
- natación
- taekwondo
- tenis de mesa
- tenis de campo
- rugby.

Reportes:

- Listado por ronda
- Listado equipos con estudiantes

Llevando a cabo la recolección de requerimientos se procedió al análisis de requerimientos para poder diseñar la base de datos.

Se desarrollara un formulario por cada uno de los ítems de la recolección, para el sistema de competencia, se agregaran de manera manual en la base de datos y el usuario solo podrá observar que sistemas se encuentran.

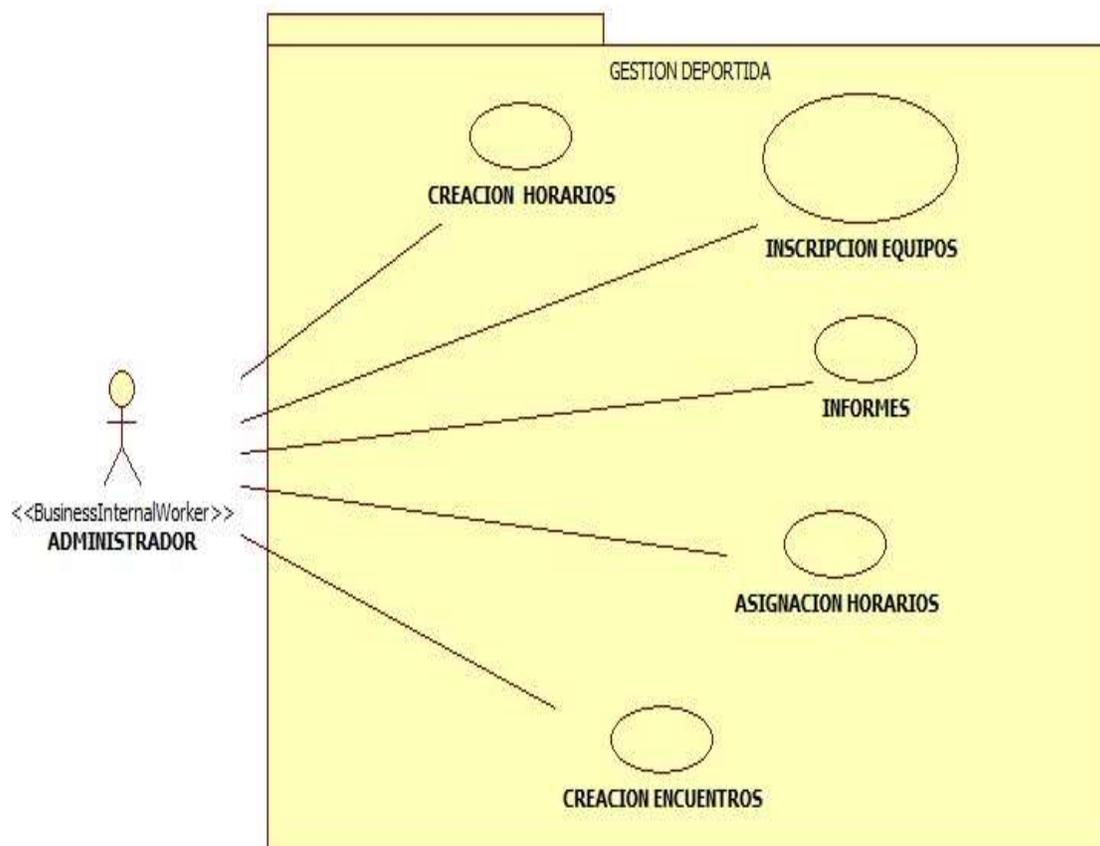
El sexo, tipo, delegado y estado serán agregados de manera manual a la base de datos, el usuario no podrá ingresarlos.

En la gestión del evento, se debe consular primero de que deporte se realizara el evento, luego se selecciona el evento que se va a organizar y después se procederá a digitar la información solicitada, para luego proceder a gestionar los encuentros.

Los informes se crearan en pdf, y se abrirán en un pop-up para no interferir con el trabajo del usuario.

### 3.1.2 Caso de uso del negocio

Se muestra como se realiza el proceso en coordinación de deportes.

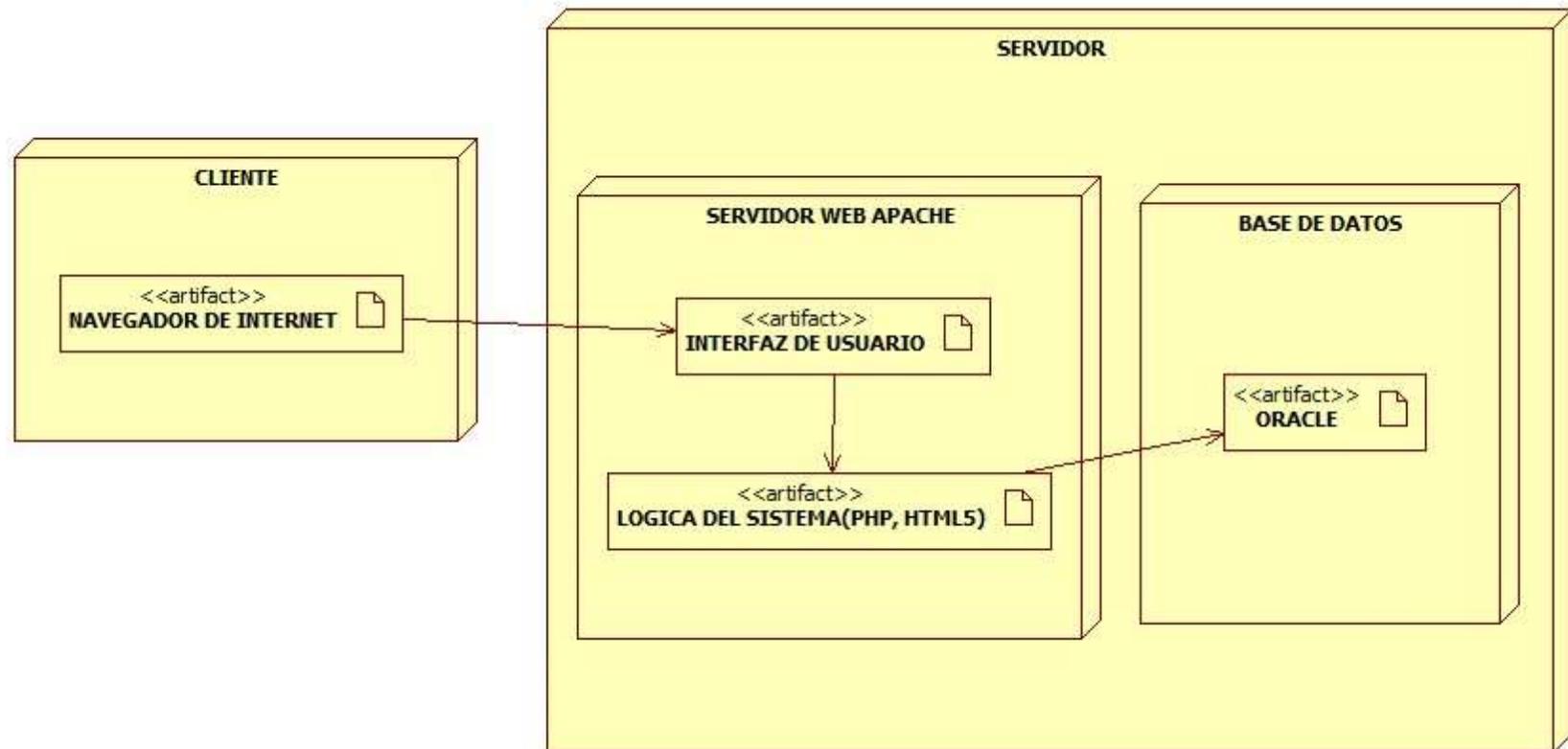


**Figura 3.** Caso De Uso Del Negocio

**Fuente:** Autor Del Proyecto

### 3.1.3 Diagrama de despliegue

Describe la manera como funcionara el software

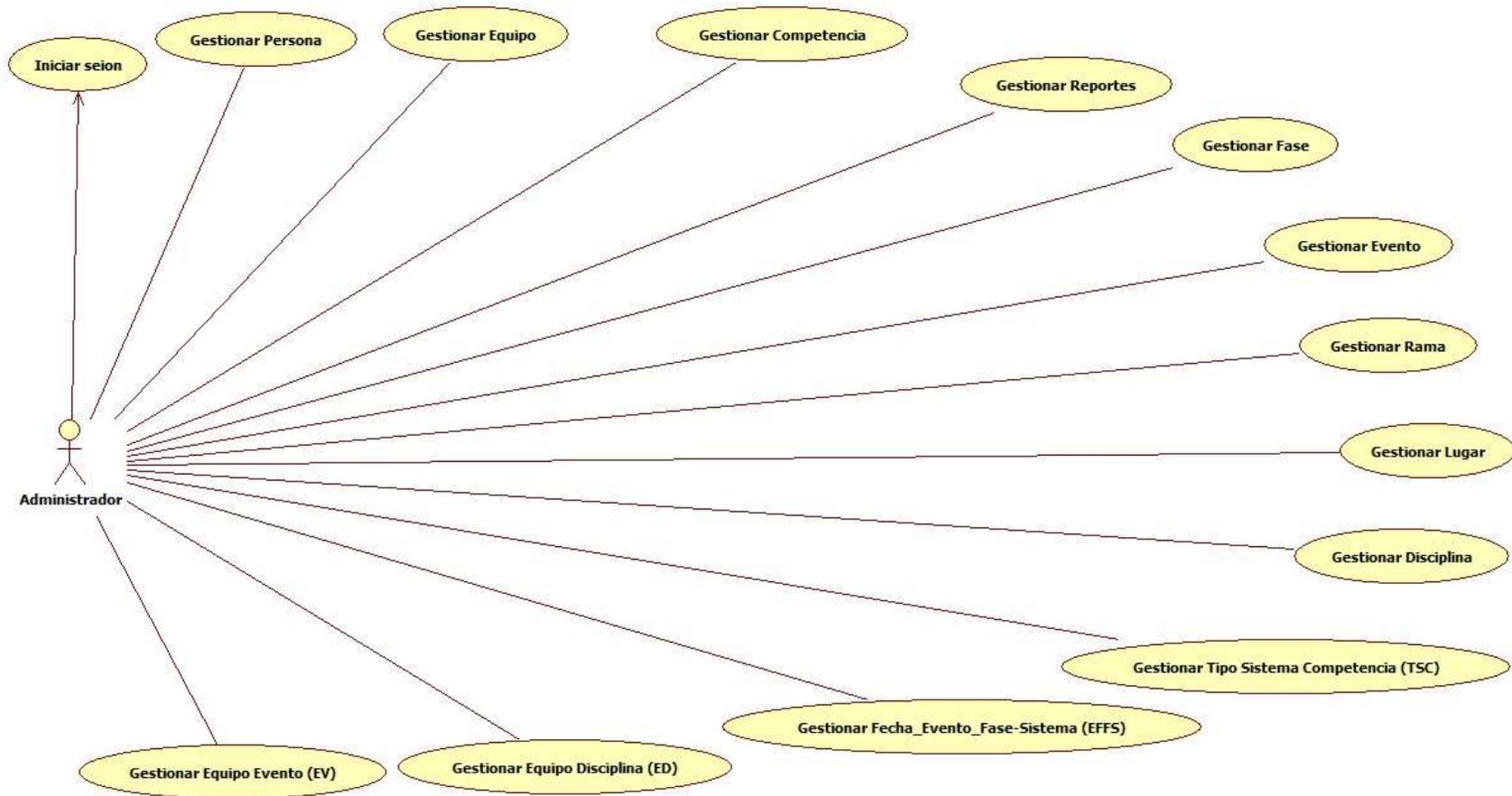


**Figura 4.** Diagrama De Despliegue

**Fuente:** Autor Del Proyecto

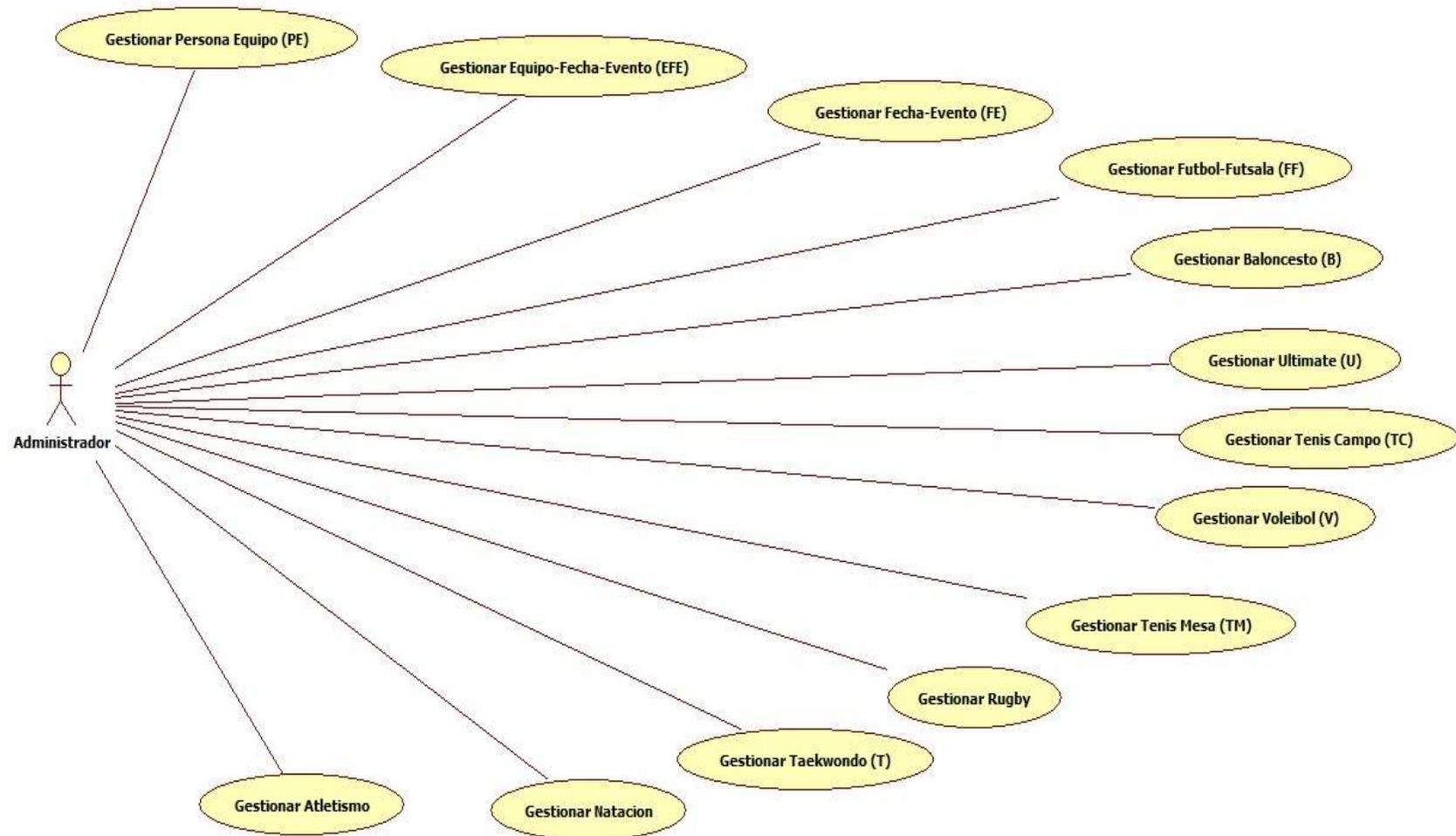
### 3.1.4 Diagrama caso de uso del sistema

Se describen las actividades que realizara el administrador del software



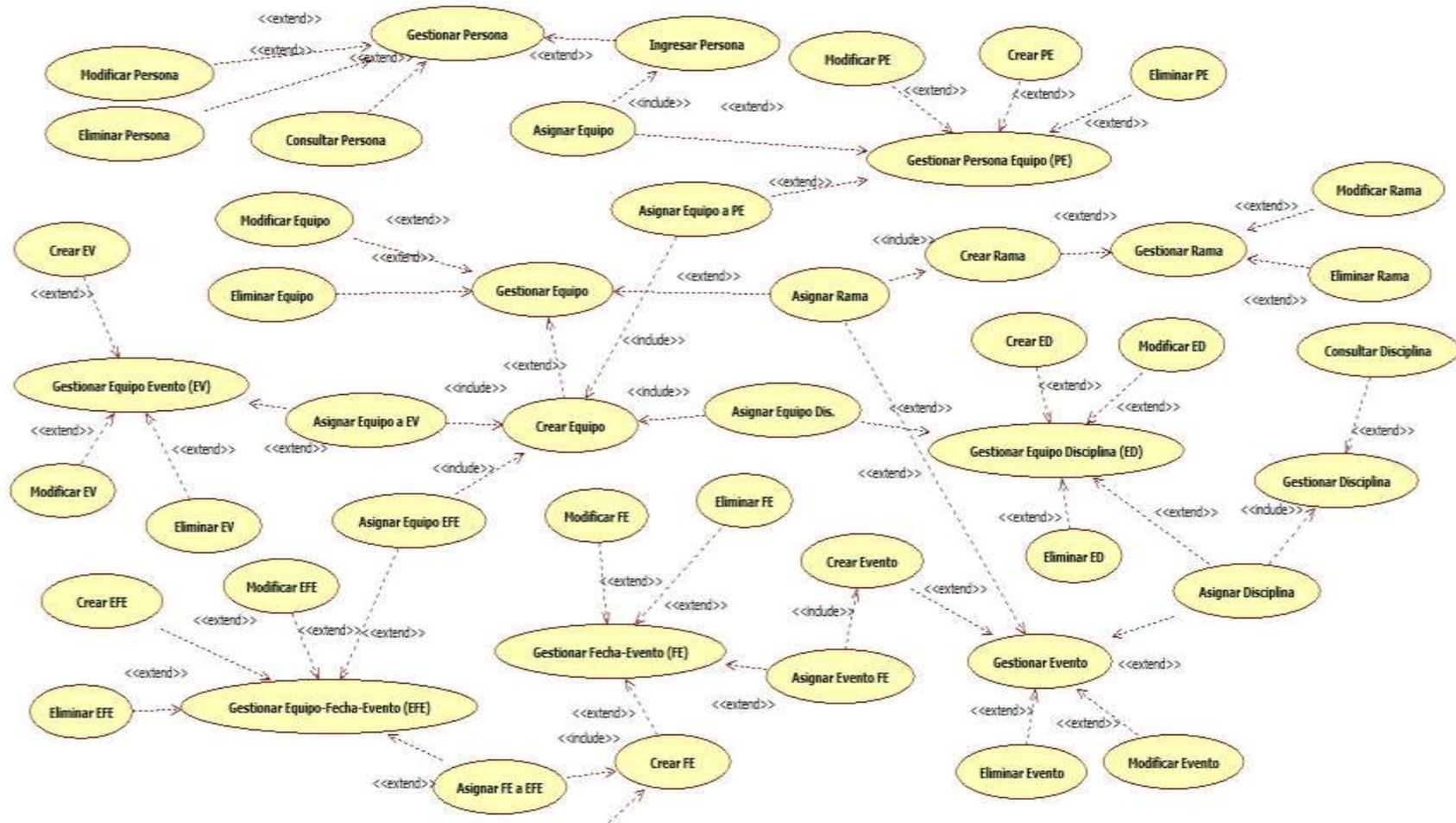
**Figura 5.** Caso De Uso General

**Fuente:** Autor Del Proyecto



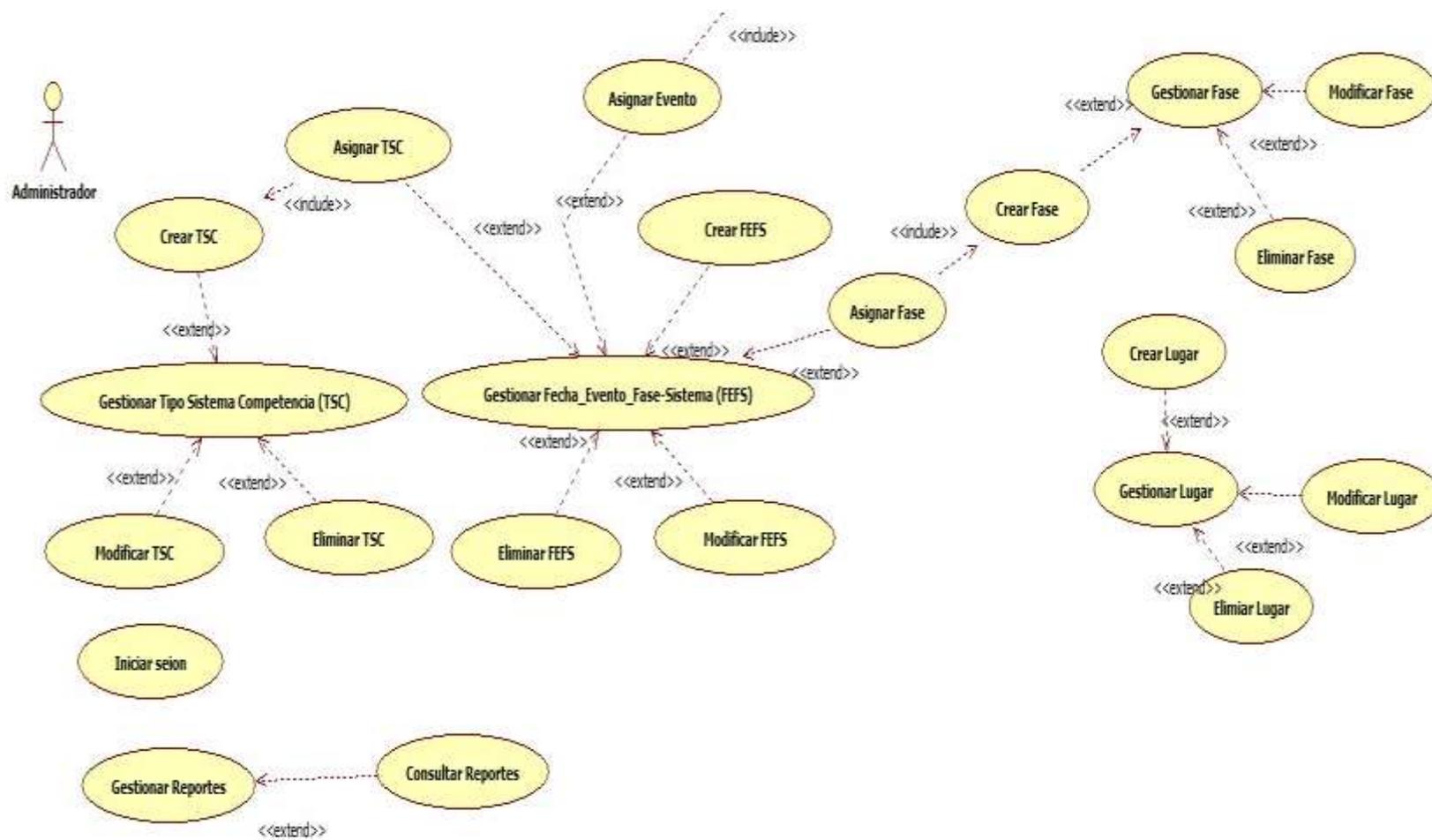
**Figura 6.** Continuación.

**Fuente:** Autor Del Proyecto



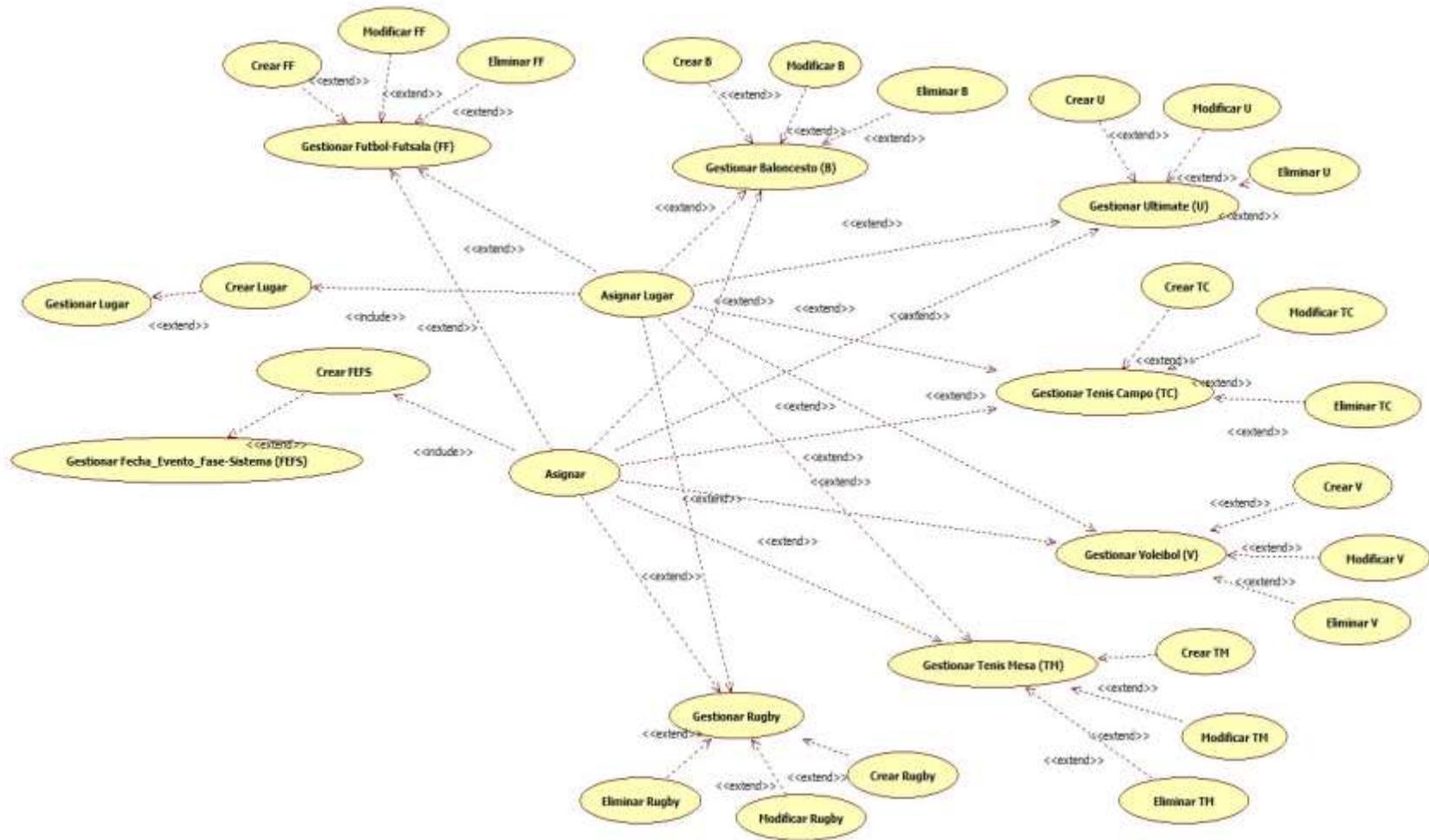
**Figura 7.** Caso de uso Específico

**Fuente:** Autor Del Proyecto



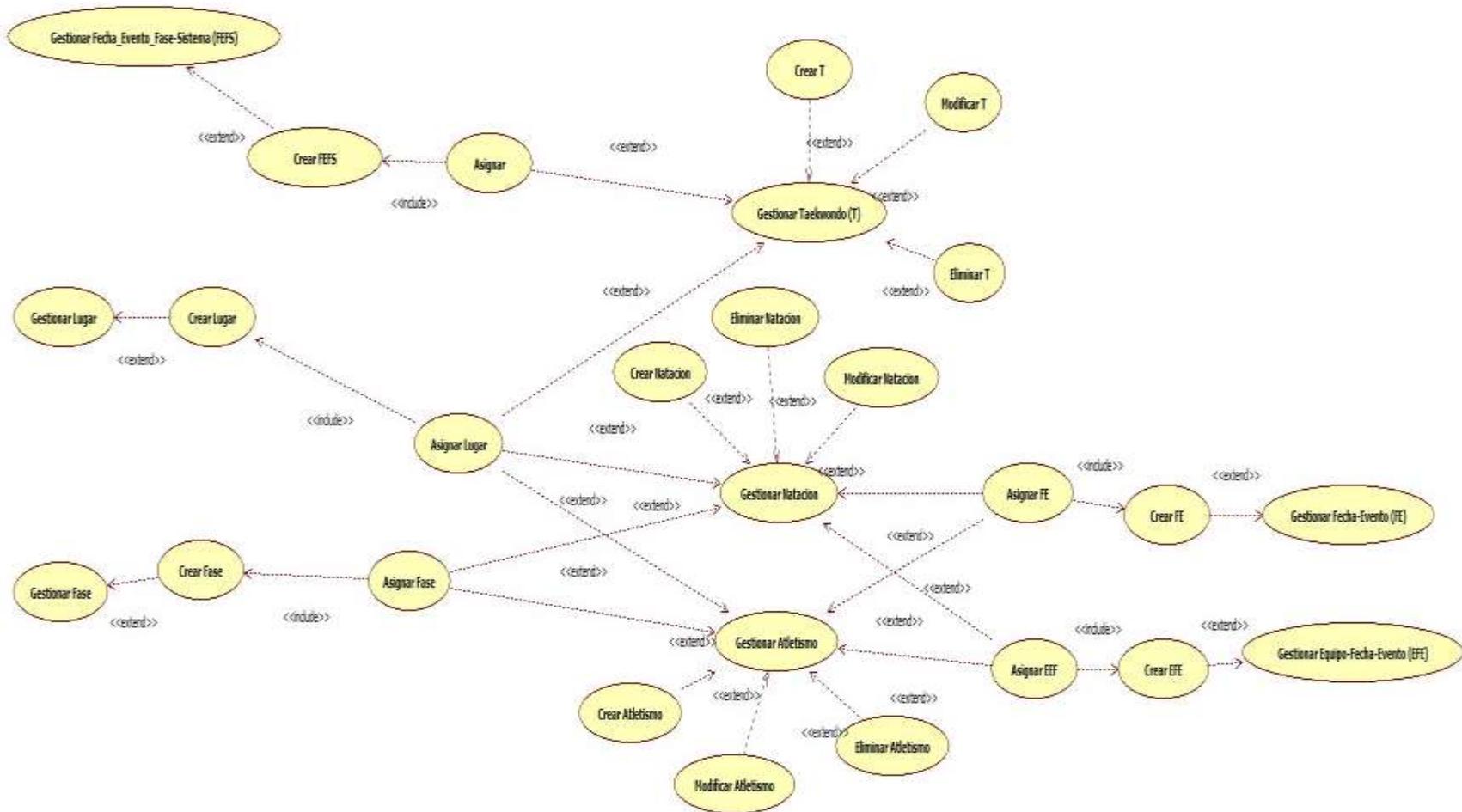
**Figura 8.** Continuación.

**Fuente:** Autor Del Proyecto



**Figura 9.** Continuación.

**Fuente:** Autor Del Proyecto



**Figura 10.** Continuación.

**Fuente:** Autor Del Proyecto

### 3.1.5 Detalle caso de uso

Se detallan las actividades que el administrador realizara

**Tabla 3. Gestión de persona**

<b>Nombre:</b> Gestionar Persona		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las personas que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de personas que contiene un texto de código persona y una caja de texto, debajo un texto de documento y una caja de texto, debajo esta un texto de nombre y una caja de texto, debajo un texto apellido y una caja de texto, debajo un texto código y una caja de texto, debajo un texto sexo y un menú desplegable de sexo, debajo un texto tipo y un menú desplegable de tipo, debajo un texto de jugador y un menú desplegable de jugador. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la persona en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea una persona en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	

1	La caja de texto de código persona es obligatorio.
2	La caja de texto documento es obligatorio, tipo texto y tamaño 12.
3	La caja de texto código es obligatorio, tipo texto y tamaño 6.
4	La caja de texto nombre es obligatorio, tipo texto y tamaño 50.
5	La caja de texto apellido es obligatorio, tipo texto y tamaño 50.
6	El menú desplegable sexo es obligatorio.
7	El menú desplegable tipo es obligatorio.
8	El menú desplegable jugador es obligatorio.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
La persona debe estar registrado en el sistema de la universidad.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 4.** Gestionar Rama

<b>Nombre:</b> Gestionar Rama		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las Ramas que harán parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de rama que contiene un texto de código rama y una caja de texto, debajo esta un texto de descripción y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la rama en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea una rama en el sistema.		

<b>Validaciones</b>	
Número de Evento	Descripción
1	La caja de texto de descripción es obligatorio, tipo texto y tamaño 10.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 5.** Gestionar Equipo

<b>Nombre:</b> Gestionar Equipo		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar los equipos que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de equipo que contiene un texto de código equipo y una caja de texto, debajo esta un texto de nombre equipo y una caja de texto, debajo un menú desplegable de rama, debajo un menú desplegable de capitán. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el equipo en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condicion</b>		
Se crea un equipo en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	

1	La lista desplegable de rama debe realizarse una consulta para verificar que ramas han sido creados en el sistema es obligatorio.
2	La lista desplegable de delegado debe realizarse una consulta para verificar que personas han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	El texto nombre equipo es obligatorio, tipo texto y tamaño 50.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
La rama debe haberse registrado en el sistema.	
El delegado debe haberse registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 6.** Gestionar Disciplina Deportiva

<b>Nombre:</b> Gestionar Disciplina Deportiva		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las disciplinas deportivas del torneo que harán parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de disciplina deportiva que contiene un texto de código disciplina y una caja de texto, debajo un texto de descripción y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Aceptar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción aceptar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la disciplina deportiva en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea una disciplina deportiva en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		

Número de Evento	Descripción
	La caja de texto descripción es obligatorio, tipo texto y tamaño 20.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 7.** Gestionar Evento

<b>Nombre:</b> Gestionar Evento		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar los eventos que harán parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de evento que contiene un texto de código evento y una caja de texto, debajo un menú desplegable rama, debajo un texto de descripción y una caja de texto y debajo un menú desplegable de disciplina deportiva. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción aceptar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el evento en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un evento en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
	La caja de texto descripción es obligatorio, tipo texto y tamaño 20.	

	La lista desplegable de disciplina deportiva debe realizarse una consulta para verificar que disciplinas deportivas han sido creados en el sistema, es obligatorio.
	La lista desplegable de rama debe realizarse una consulta para verificar que ramas han sido creados en el sistema, es obligatorio.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
La rama debe haberse registrado en el sistema.	
La disciplina deportiva debe haberse registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 8.** Gestionar Equipo Disciplina

<b>Nombre:</b> Gestionar Equipo Disciplina		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las disciplinas por equipos que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de equipo que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de disciplina, debajo un menú desplegable de equipo. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el equipo disciplina en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condicion</b>		
Se crea un equipo disciplina en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		

Número de Evento	Descripción
1	La lista desplegable de disciplina debe realizarse una consulta para verificar que disciplinas han sido creados en el sistema es obligatorio.
2	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema es obligatorio.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema. La disciplina debe haberse registrado en el sistema. El equipo debe haberse registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 9.** Gestionar Persona Equipo

<b>Nombre:</b> Gestionar Persona Equipo		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las personas por equipos que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de persona equipo que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de persona, debajo un menú desplegable de equipo, debajo un texto estado y un menú desplegado de estado. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la persona equipo en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción

<b>Post-Condiciones</b>	
Se crea una persona equipo en el sistema.	
<b>Validaciones</b>	
Número de Evento	Descripción
1	La lista desplegable de persona debe realizarse una consulta para verificar que personas han sido creados en el sistema es obligatorio.
2	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de estado es obligatorio.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
La persona debe haberse registrado en el sistema.	
El equipo debe haberse registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 10.** Gestionar Fase

<b>Nombre:</b> Gestionar Fase		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las fases del evento que harán parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de fase que contiene un texto de código fase y una caja de texto, debajo un texto de descripción y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la fase en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción

<b>Post-Condiciones</b>	
Se crea una fase en el sistema.	
<b>Validaciones</b>	
Número de Evento	Descripción
1	La caja de texto descripción es obligatorio, tipo texto y tamaño 2.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 11.** Gestionar Tipo Sistema Competencia

<b>Nombre:</b> Gestionar Tipo Sistema Competencia		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 06/05/2015
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite consultar los sistemas de competencia del evento que harán parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra una tabla con los sistemas de competencia que se encuentran en el sistema.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
<b>Suposiciones</b>		
El administrador debe estar registrado en el sistema.		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 12.** Gestionar Lugar

<b>Nombre:</b> Gestionar Lugar		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el lugar de juego que hará parte de la programación deportiva de cada deporte.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de lugar que contiene un texto de código lugar y una caja de texto, debajo un texto de descripción y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el lugar en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condicion</b>		
Se crea un lugar en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La caja de texto descripción es obligatorio, tipo texto y tamaño 20.	
<b>Suposiciones</b>		
El administrador debe estar registrado en el sistema.		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 13.** Gestionar Equipo Fecha Evento

<b>Nombre:</b> Gestionar Equipo Fecha Evento		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar los equipos por evento que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de equipo fecha evento que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de evento fecha, debajo un menú desplegable de equipo. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el equipo fecha evento en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un equipo fecha evento en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de fecha evento debe realizarse una consulta para verificar que fecha evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	El texto grupo es obligatorio, tipo texto tamaño 3.	
<b>Suposiciones</b>		
El administrador debe estar registrado en el sistema.		
La fecha evento debe haberse registrado en el sistema.		

El equipo debe haberse registrado en el sistema.
--

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 14.** Gestionar Fecha Evento

<b>Nombre:</b> Gestionar Fecha Evento		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar las fechas por evento que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de fecha evento que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto descripción y una caja de texto, debajo un texto de fecha_inicio, debajo un texto fecha_fin. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la fecha evento en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condicion</b>		
Se crea una fecha evento en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que personas han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	El texto fecha inicio es obligatorio.	
3	El texto fecha fin es obligatorio.	
4	El texto descripción es obligatorio, tipo texto tamaño 50.	
<b>Suposiciones</b>		

El administrador debe estar registrado en el sistema. El evento debe haberse registrado en el sistema.
---

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 15.** Gestionar Equipo Disciplina

<b>Nombre:</b> Gestionar Equipo Disciplina		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar los sistemas de competencia, fase por evento que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de sistema, fase por evento que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de tipo sistema, debajo un menú desplegable de fase, debajo un menú desplegable evento. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra la fecha evento fase sistema en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea una fecha evento fase sistema en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de tipo sistema debe realizarse una consulta para verificar que sistemas han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de fase debe realizarse una consulta para verificar que fases han sido creados en el sistema es obligatorio.	

3	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fechas por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
4	El texto descripción es obligatorio, tipo texto tamaño 50.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema. La fase debe haberse registrado en el sistema. El tipo de sistema debe haberse registrado en el sistema. La fecha por evento debe haberse registrado en el sistema.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 16.** Gestionar Atletismo

<b>Nombre:</b> Gestionar Atletismo		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de Atletismo que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de Atletismo que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un menú desplegable de fase, debajo un menú desplegable de equipo_evento, debajo un texto corredor y una caja de texto, debajo un texto metros y una caja de texto, debajo un texto tiempo y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro Atletismo en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción

<b>Post-Condiciones</b>	
Se crea un encuentro Atletismo en el sistema.	
<b>Validaciones</b>	
Número de Evento	Descripción
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.
2	La lista desplegable de fase debe realizarse una consulta para verificar que fase han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que evento por fecha han sido creados en el sistema es obligatorio.
4	La lista desplegable de equipo_eventpo debe realizarse una consulta para verificar que equipos por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
<b>Suposiciones</b>	
<p>El administrador debe estar registrado en el sistema.</p> <p>El lugar debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El evento debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>La fase debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El equipo_evento debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El texto corredor es obligatorio, tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto metros es obligatorio, tipo texto y tamaño 5.</p> <p>El texto tiempo es obligatorio, tipo texto.</p>	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 17.** Gestionar Baloncesto

<b>Nombre:</b> Gestionar Baloncesto		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de baloncesto que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de baloncesto que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto de equipo_1 y una caja texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y	

	una caja de texto, debajo un texto de cesta_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de cesta_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro baloncesto en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro baloncesto en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.	
<b>Suposiciones</b>		
El administrador debe estar registrado en el sistema. El lugar debe haberse registrado en el sistema. El evento debe haberse registrado en el sistema. El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30. El texto cesta_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3. El texto cesta_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3. El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 18.** Gestionar Rugby

<b>Nombre:</b> Gestionar Rugby		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de Rugby que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de Rugby que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de puntos_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de puntos_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro rugby en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro rugby en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	

2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema. El lugar debe haberse registrado en el sistema. El evento debe haberse registrado en el sistema. El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30. El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30. El texto puntos_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3. El texto puntos_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3. El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 19.** Gestionar Futbol Futsala

<b>Nombre:</b> Gestionar Futbol Futsala	
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco
<b>Fecha:</b> 18/04/2016	
<b>Resumen</b>	
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de futbol y futsala que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.	
<b>Actor Principal</b>	
El actor principal de este caso de uso es el administrador.	
<b>Precondiciones</b>	
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.	
<b>Flujo Básico de Eventos</b>	
Número de Evento	Descripción
1.	El sistema muestra un formulario de registro de futbol futsala que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de goles_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de goles_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.

3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro futbol o futsala en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro futbol o futsala en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.	
<b>Suposiciones</b>		
<p>El administrador debe estar registrado en el sistema.  El lugar debe haberse registrado en el sistema.  El evento debe haberse registrado en el sistema.  El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30.  El texto goles_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3.  El texto goles_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3.  El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.</p>		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 20.** Gestionar Taekwondo

<b>Nombre:</b> Gestionar Taekwondo		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de taekwondo que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de taekwondo que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto jugador_1 y una caja de texto, debajo un texto jugador_2 y una caja de texto, debajo un texto jugador_ganador y una caja de texto, debajo un texto jugador_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de puntos y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto de faltas y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro taekwondo en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro taekwondo en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	

2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
El lugar debe haberse registrado en el sistema.	
El evento debe haberse registrado en el sistema.	
El texto jugador_1 es tipo texto y tamaño 30.	
El texto jugador_2 es tipo texto y tamaño 30.	
El texto jugador_ganador es tipo texto y tamaño 30.	
El texto jugador_perdedor es tipo texto y tamaño 30.	
El texto puntos es tipo texto y tamaño 3.	
El texto faltas es tipo texto y tamaño 3.	
El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 21.** Gestionar Tenis Campo

<b>Nombre:</b> Gestionar Tenis Campo	
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco
<b>Fecha:</b> 18/04/2016	
<b>Resumen</b>	
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de Tenis Campo que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.	
<b>Actor Principal</b>	
El actor principal de este caso de uso es el administrador.	
<b>Precondiciones</b>	
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.	
<b>Flujo Básico de Eventos</b>	
Número de Evento	Descripción
1.	El sistema muestra un formulario de registro de tenis de campo que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto de equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de set_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de set_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto game_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto game_equipo_2 y una caja de texto, debajo un caja de texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y al lado una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.

3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro tenis de campo en la base de datos.

#### **Flujos Alternativos**

Número de Evento	Número	Descripción

#### **Post-Condicion**

Se crea un encuentro tenis campo en el sistema.

#### **Validaciones**

Número de Evento	Descripción
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.
2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.

#### **Suposiciones**

El administrador debe estar registrado en el sistema.  
 El lugar debe haberse registrado en el sistema.  
 El evento debe haberse registrado en el sistema.  
 El texto equipo\_1 es tipo texto y tamaño 30.  
 El texto equipo\_2 es tipo texto y tamaño 30.  
 El texto equipo\_ganador es tipo texto y tamaño 30.  
 El texto equipo\_perdedor es tipo texto y tamaño 30.  
 El texto set\_equipo\_1 es tipo texto y tamaño 3.  
 El texto set\_equipo\_2 es tipo texto y tamaño 3.  
 El texto game\_equipo\_1 es tipo texto y tamaño 3.  
 El texto game\_equipo\_2 es tipo texto y tamaño 3.  
 El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 22.** Gestionar Tenis de Mesa

<b>Nombre:</b> Gestionar Tenis de Mesa		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de tenis de mesa que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de tenis de mesa que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de set_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de set_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro tenis de mesa en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro tenis de mesa en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	

2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.
<b>Suposiciones</b>	
El administrador debe estar registrado en el sistema.	
El lugar debe haberse registrado en el sistema.	
El evento debe haberse registrado en el sistema.	
El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30.	
El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30.	
El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30.	
El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30.	
El texto set_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3.	
El texto set_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3.	
El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.	

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 23.** Gestionar Ultimate

<b>Nombre:</b> Gestionar Ultimate	
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco
<b>Fecha:</b> 18/04/2016	
<b>Resumen</b>	
Este caso de uso permite gestionar el encuentro ultimate que harán parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.	
<b>Actor Principal</b>	
El actor principal de este caso de uso es el administrador.	
<b>Precondiciones</b>	
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.	
<b>Flujo Básico de Eventos</b>	
Número de Evento	Descripción
1.	El sistema muestra un formulario de registro de ultimate que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto de equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de goles_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de goles_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.

3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro ultimate en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro ultimate en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.	
<b>Suposiciones</b>		
<p>El administrador debe estar registrado en el sistema.  El lugar debe haberse registrado en el sistema.  El evento debe haberse registrado en el sistema.  El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30.  El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30.  El texto goles_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3.  El texto goles_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3.  El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.</p>		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 24.** Gestionar Voleibol

<b>Nombre:</b> Gestionar Voleibol		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de voleibol que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		

<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de voleibol que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un texto equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto equipo_ganador y una caja de texto, debajo un texto equipo_perdedor y una caja de texto, debajo un texto de puntos_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto de puntos_equipo_2 y una caja de texto, debajo un texto set_equipo_1 y una caja de texto, debajo un texto set_equipo_2 y una caja de texto, debajo un caja de texto fecha y una caja de texto, debajo un texto hora y una caja de texto, debajo un texto ronda y una caja de texto, debajo un texto novedad y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro voleibol en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción
<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro voleibol en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que fase, sistema por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	La lista desplegable de equipo debe realizarse una consulta para verificar que equipos han sido creados en el sistema.	
<b>Suposiciones</b>		
El administrador debe estar registrado en el sistema.		
El lugar debe haberse registrado en el sistema.		

<p>El evento debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El texto equipo_1 es tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto equipo_2 es tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto equipo_ganador es tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto equipo_perdedor es tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto puntos_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3.</p> <p>El texto puntos_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3.</p> <p>El texto set_equipo_1 es tipo texto y tamaño 3.</p> <p>El texto set_equipo_2 es tipo texto y tamaño 3.</p> <p>El texto ronda es tipo texto y tamaño 5.</p>
--

**Fuente:** Autor Del Proyecto

**Tabla 25.** Gestionar Natación

<b>Nombre:</b> Gestionar Natación		
<b>Versión:</b> 1	<b>Autor:</b> Anyelo Julián Páez Pacheco	<b>Fecha:</b> 18/04/2016
<b>Resumen</b>		
Este caso de uso permite gestionar el encuentro de Natación que hará parte del proceso de gestión deportiva en la universidad.		
<b>Actor Principal</b>		
El actor principal de este caso de uso es el administrador.		
<b>Precondiciones</b>		
El Administrador debe haber iniciado sesión en el sistema.		
<b>Flujo Básico de Eventos</b>		
Número de Evento	Descripción	
1.	El sistema muestra un formulario de registro de Natación que contiene un texto de código y una caja de texto, debajo un menú desplegable de lugar, debajo un menú desplegable de evento, debajo un menú desplegable de fase, debajo un menú desplegable de equipo_evento, debajo un texto nadador y una caja de texto, debajo un texto metros y una caja de texto, debajo un texto tiempo y una caja de texto. Al final de esta se presenta un botón Ingresar.	
2.	El administrador diligencia los datos y selecciona la opción ingresar.	
3.	El sistema muestra un mensaje de alerta presentado las opciones aceptar o cancelar proceso.	
3.1	El administrador selecciona la opción cancelar proceso.	
3.1.1	El sistema muestra el formulario como estaba previamente diligenciado por el administrador.	
3.2	El administrador selecciona la opción aceptar proceso.	
3.2.1	El sistema confirma la opción y registra el encuentro Natación en la base de datos.	
<b>Flujos Alternativos</b>		
Número de Evento	Número	Descripción

<b>Post-Condiciones</b>		
Se crea un encuentro Natación en el sistema.		
<b>Validaciones</b>		
Número de Evento	Descripción	
1	La lista desplegable de lugar debe realizarse una consulta para verificar que lugar han sido creados en el sistema es obligatorio.	
2	La lista desplegable de fase debe realizarse una consulta para verificar que fase han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	La lista desplegable de evento debe realizarse una consulta para verificar que evento por fecha han sido creados en el sistema es obligatorio.	
	La lista desplegable de equipo_eventpo debe realizarse una consulta para verificar que equipos por evento han sido creados en el sistema es obligatorio.	
3	El texto código es obligatorio.	
<b>Suposiciones</b>		
<p>El administrador debe estar registrado en el sistema.</p> <p>El lugar debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El evento debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>La fase debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El equipo_evento debe haberse registrado en el sistema.</p> <p>El texto nadador es obligatorio, tipo texto y tamaño 30.</p> <p>El texto metros es obligatorio, tipo texto y tamaño 5.</p> <p>El texto tiempo es obligatorio, tipo time.</p>		

**Fuente:** Autor Del Proyecto

### 3.1.6 Base de Datos

Se describe la entidad relación que existe entre cada una de las tablas del software

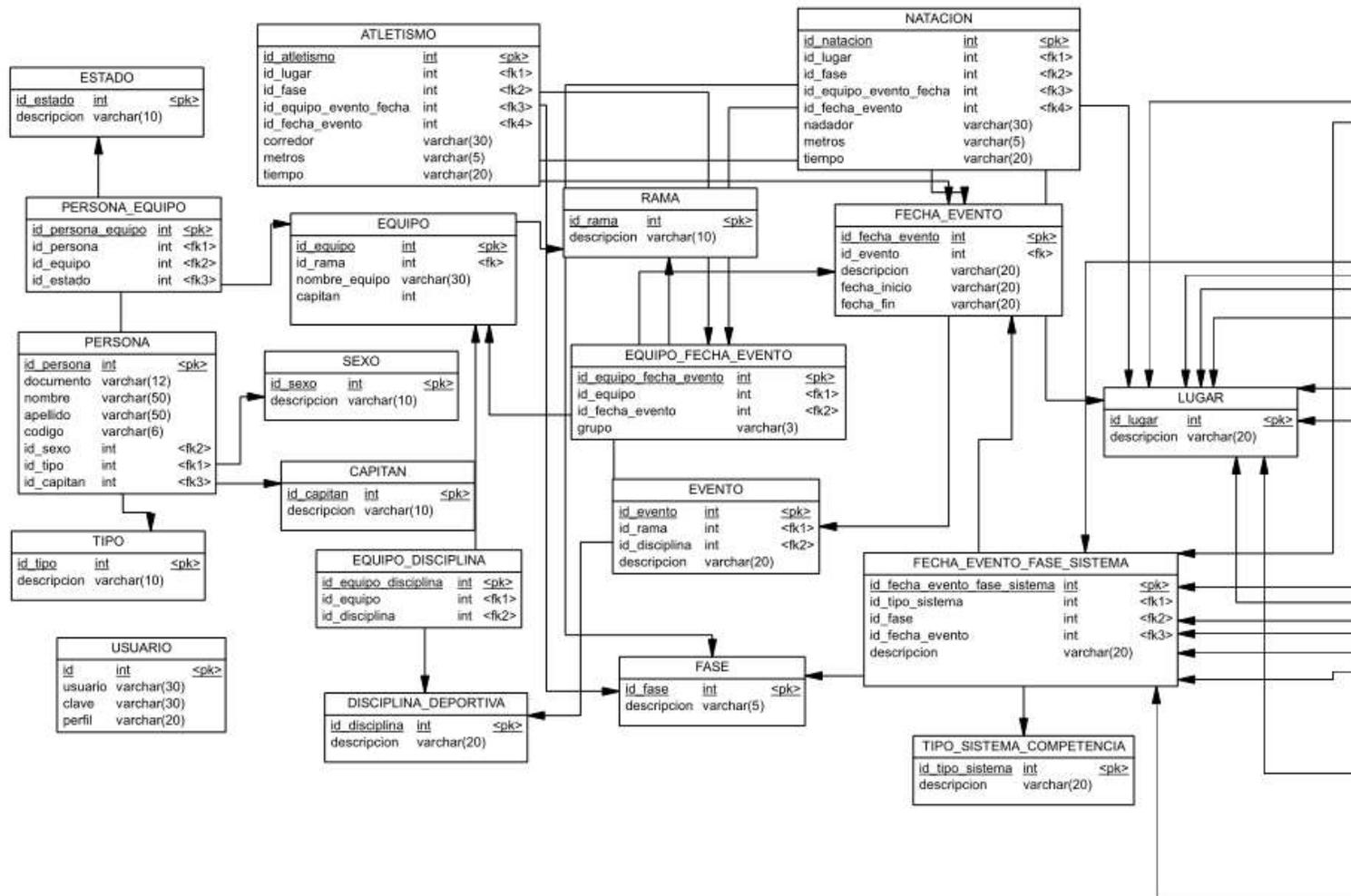


Figura 11. Base de Datos Fuente: Autor Del Proyecto

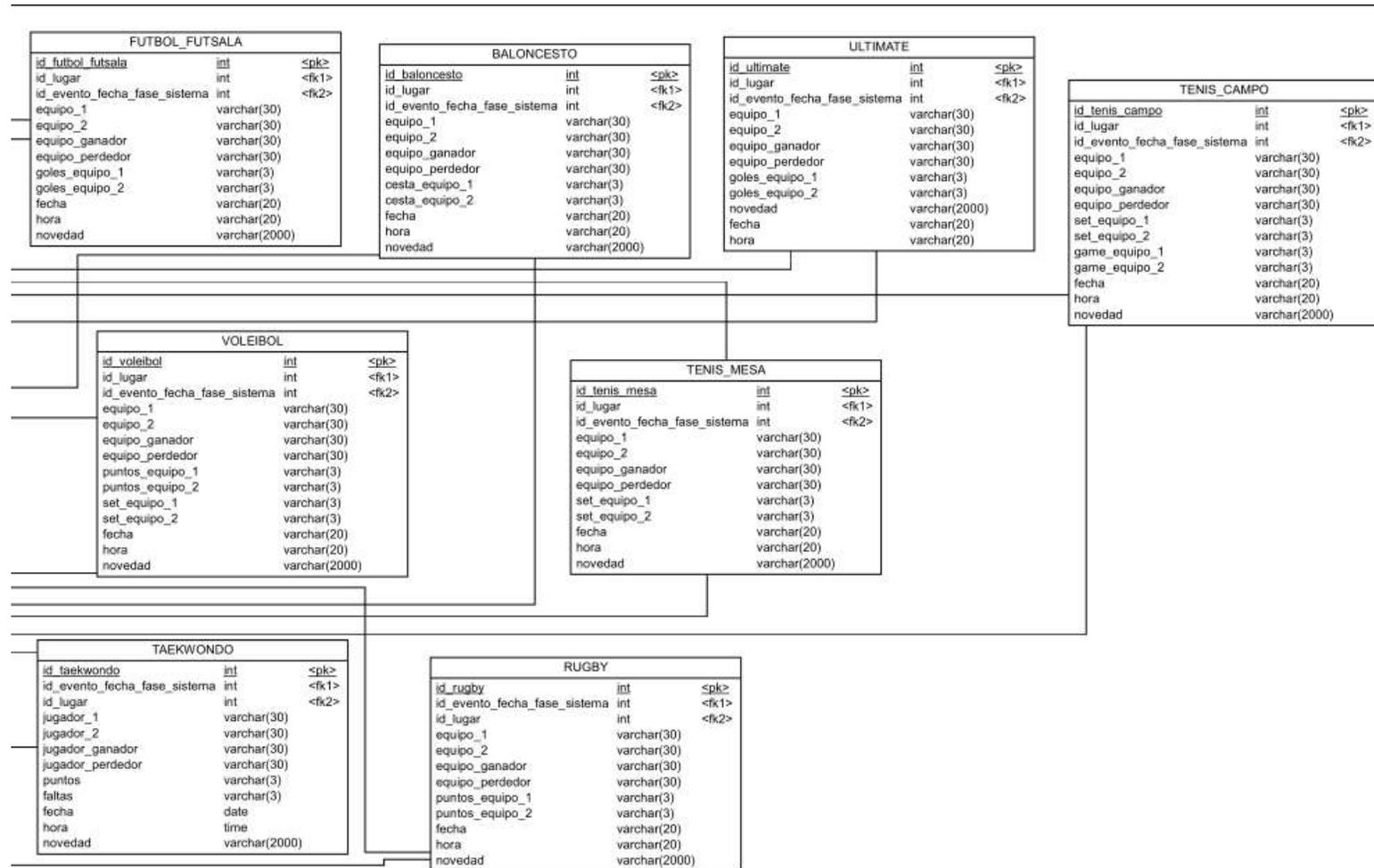
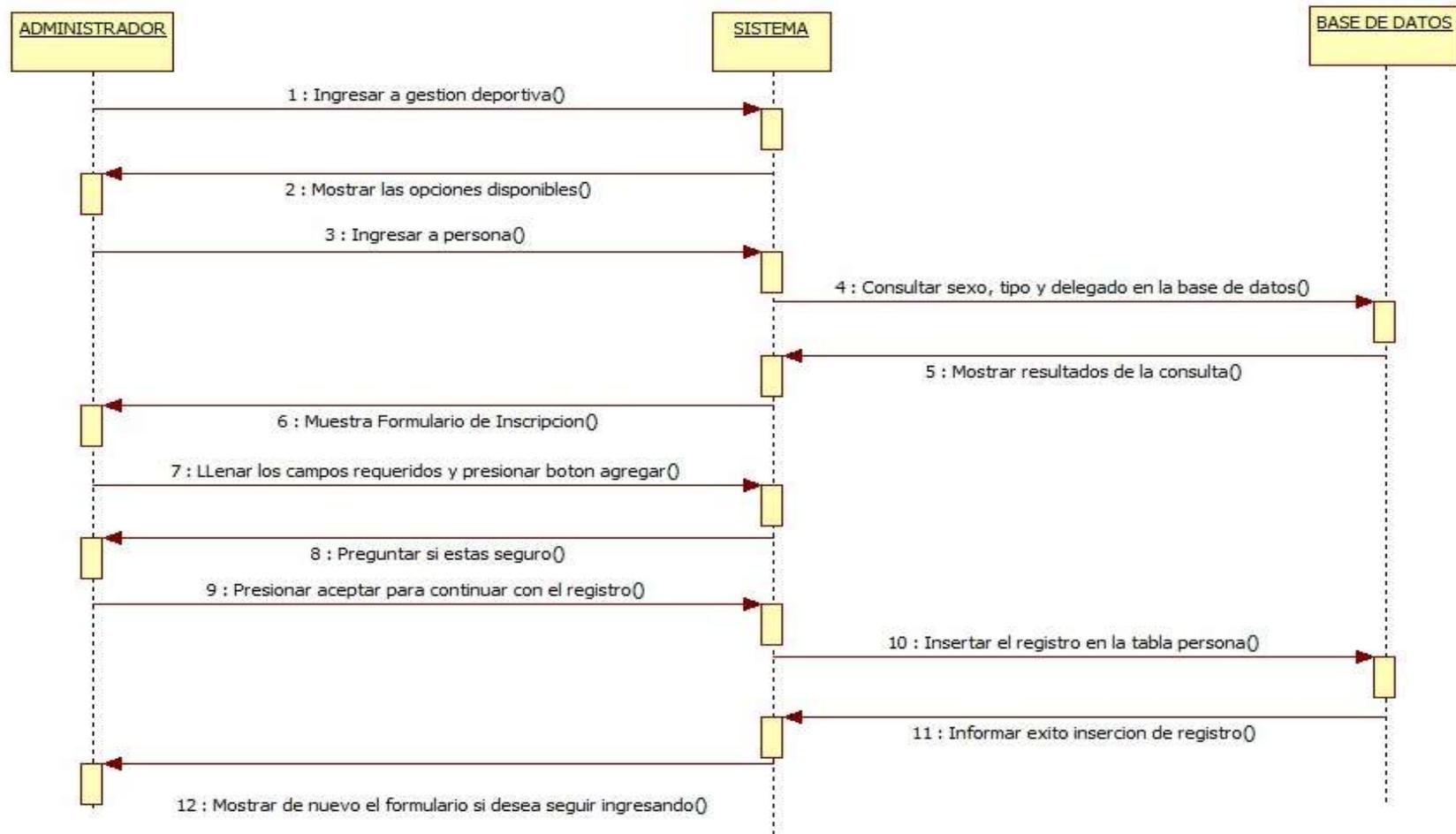


Figura 12. Continuación Fuente: Autor Del Proyecto

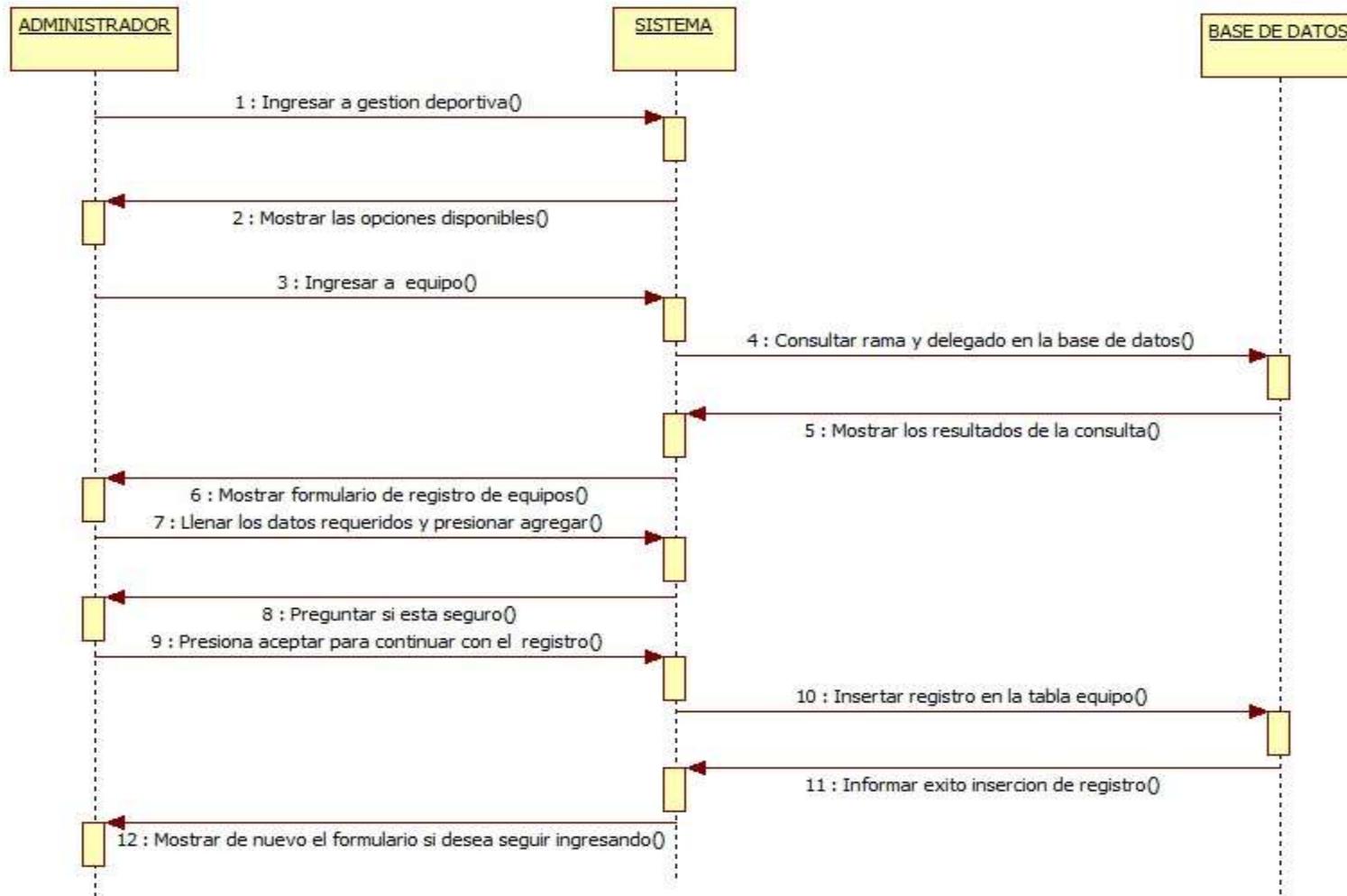
### 3.1.7 Diagrama Secuencia

Se muestran los pasos que debe seguir el administrador en cada módulo del software.



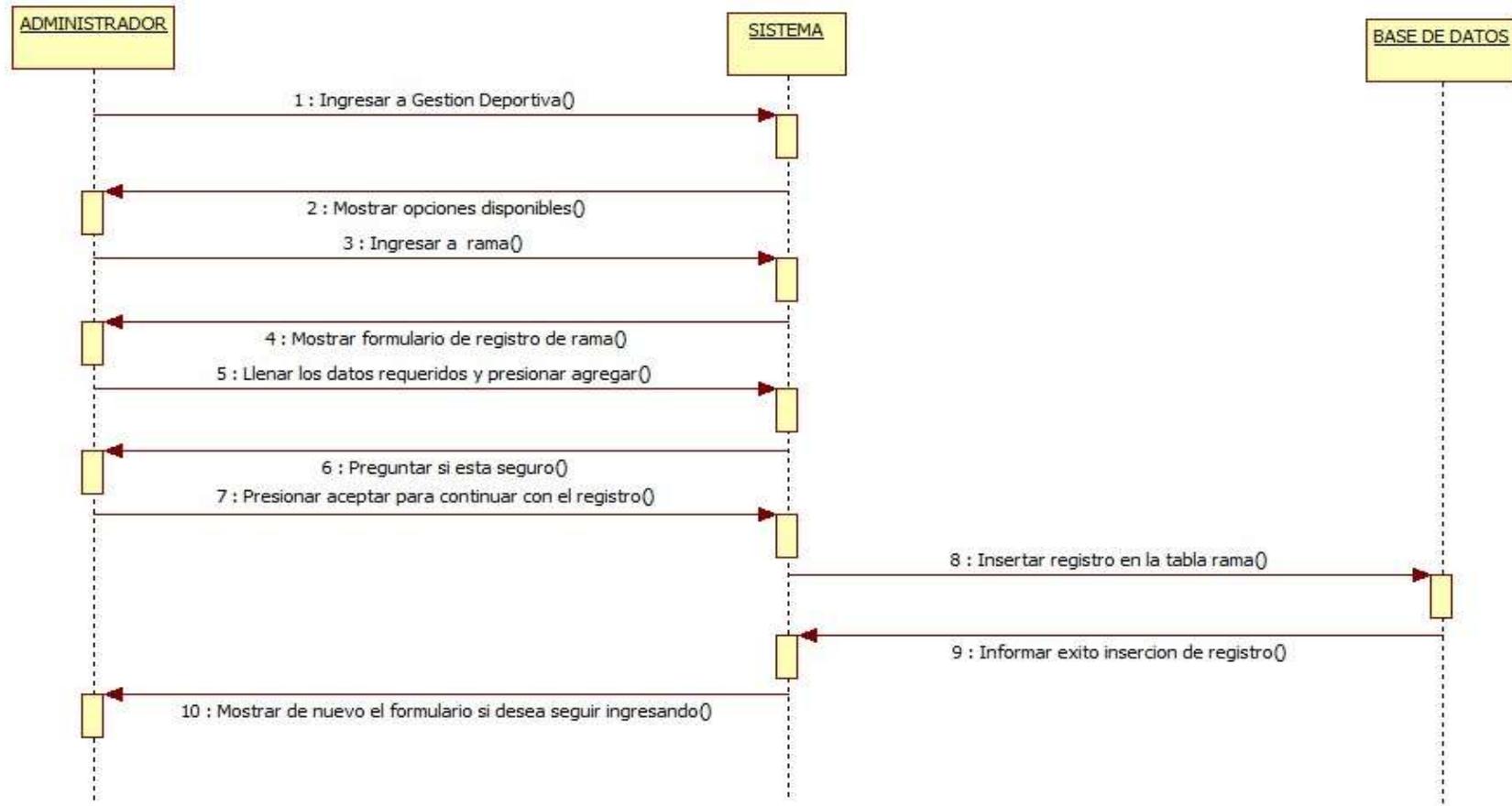
**Figura 13.** Ingresar Persona

**Fuente:** Autor Del Proyecto



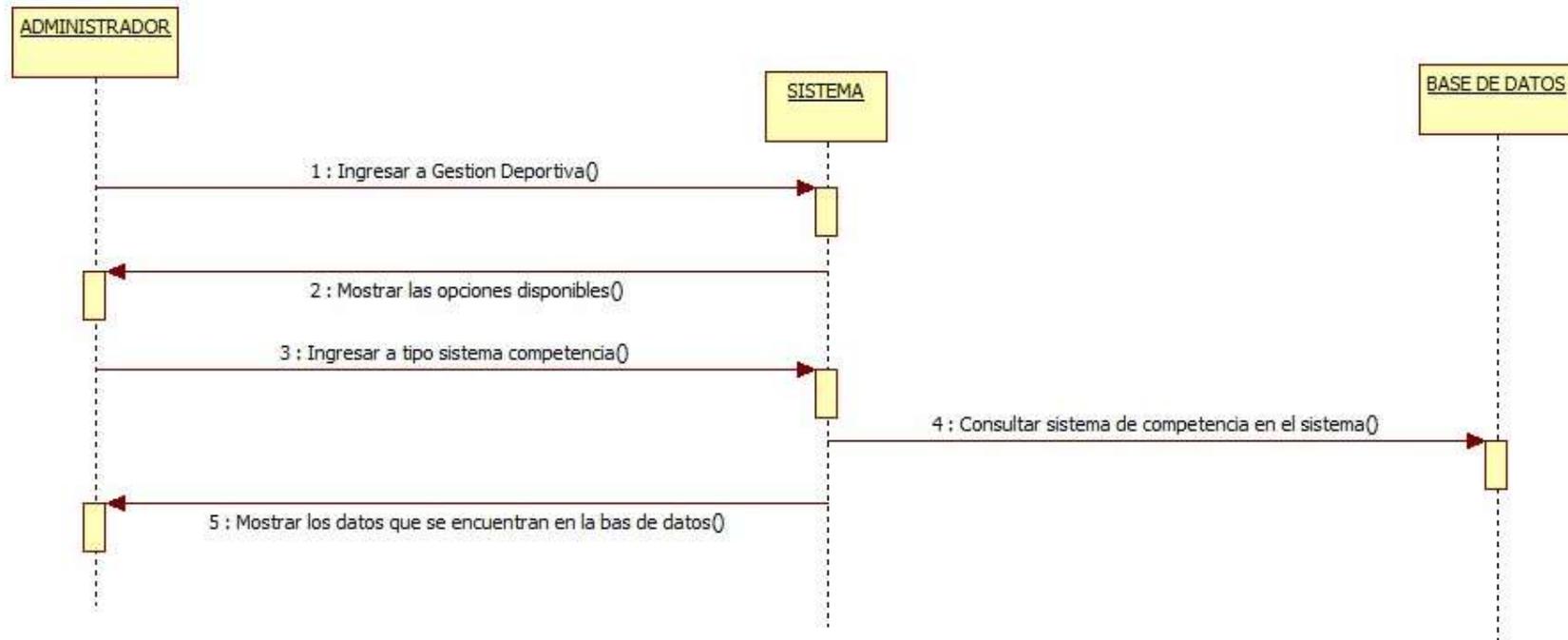
**Figura 14.** Ingresar Equipo

**Fuente:** Autor Del Proyecto



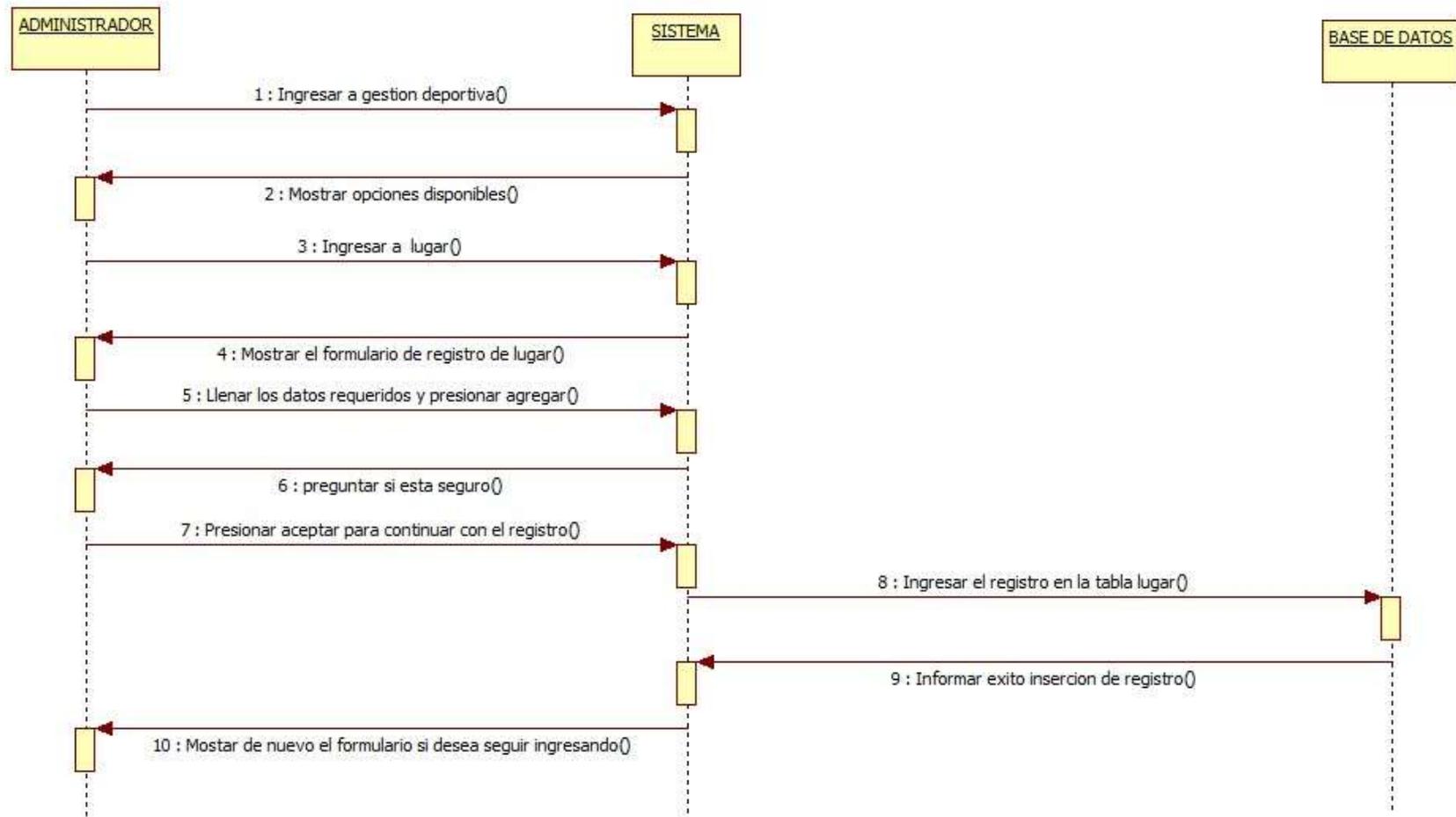
**Figura 15.** Ingresar Rama

**Fuente:** Autor Del Proyecto



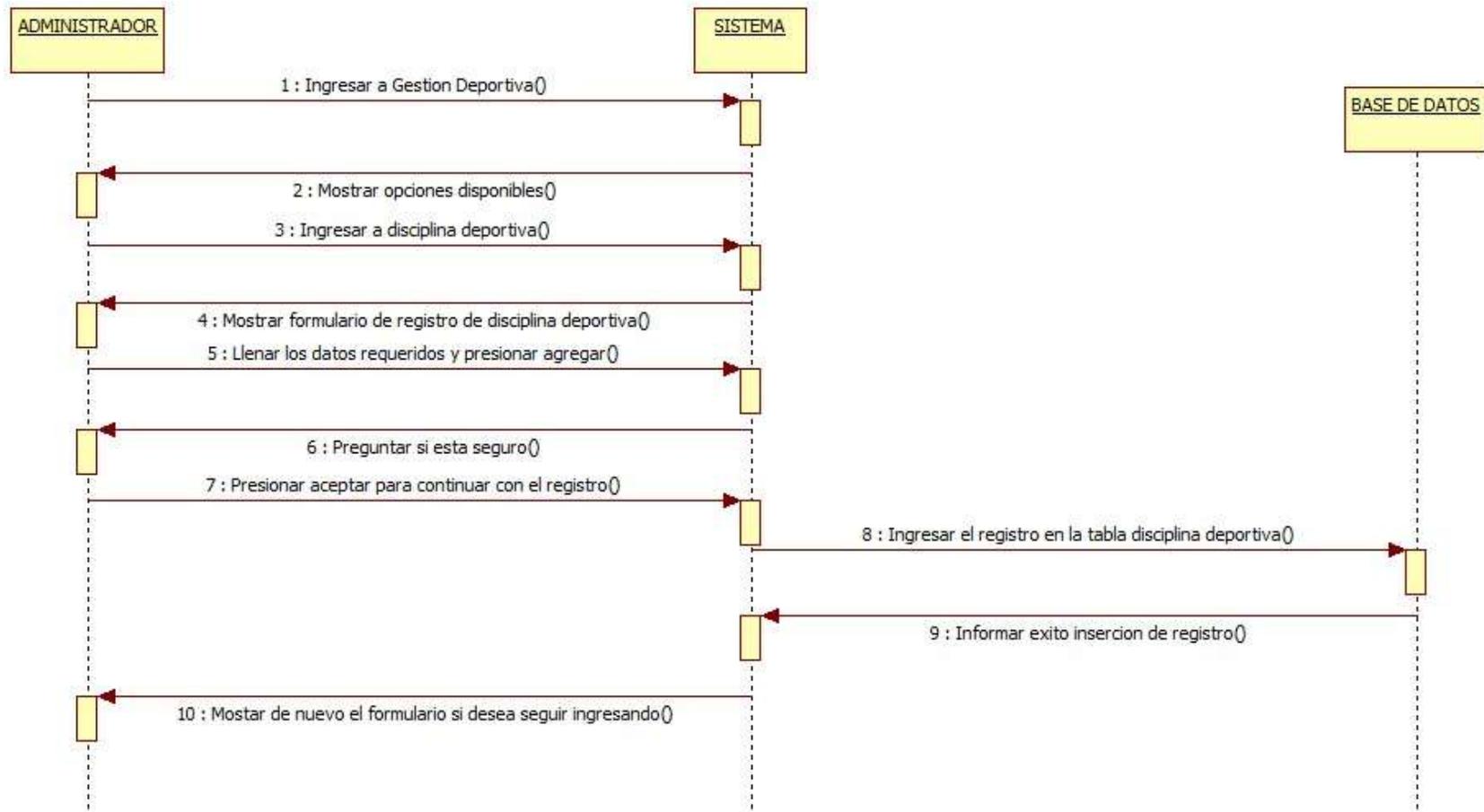
**Figura 16.** Ingresar Tipo Sistema Competencia

**Fuente:** Autor Del Proyecto



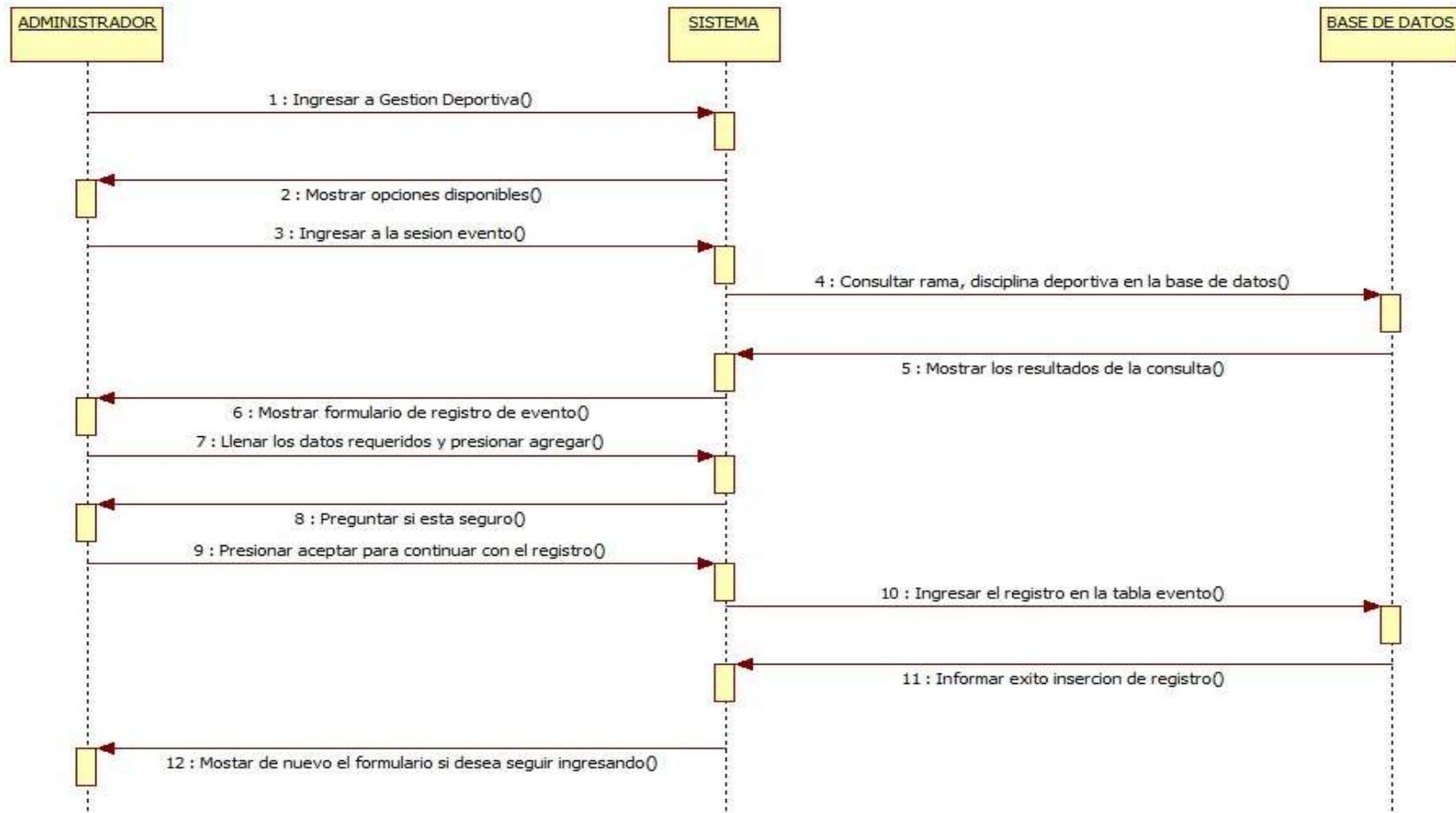
**Figura 17.** Ingresar Lugar

**Fuente:** Autor Del Proyecto



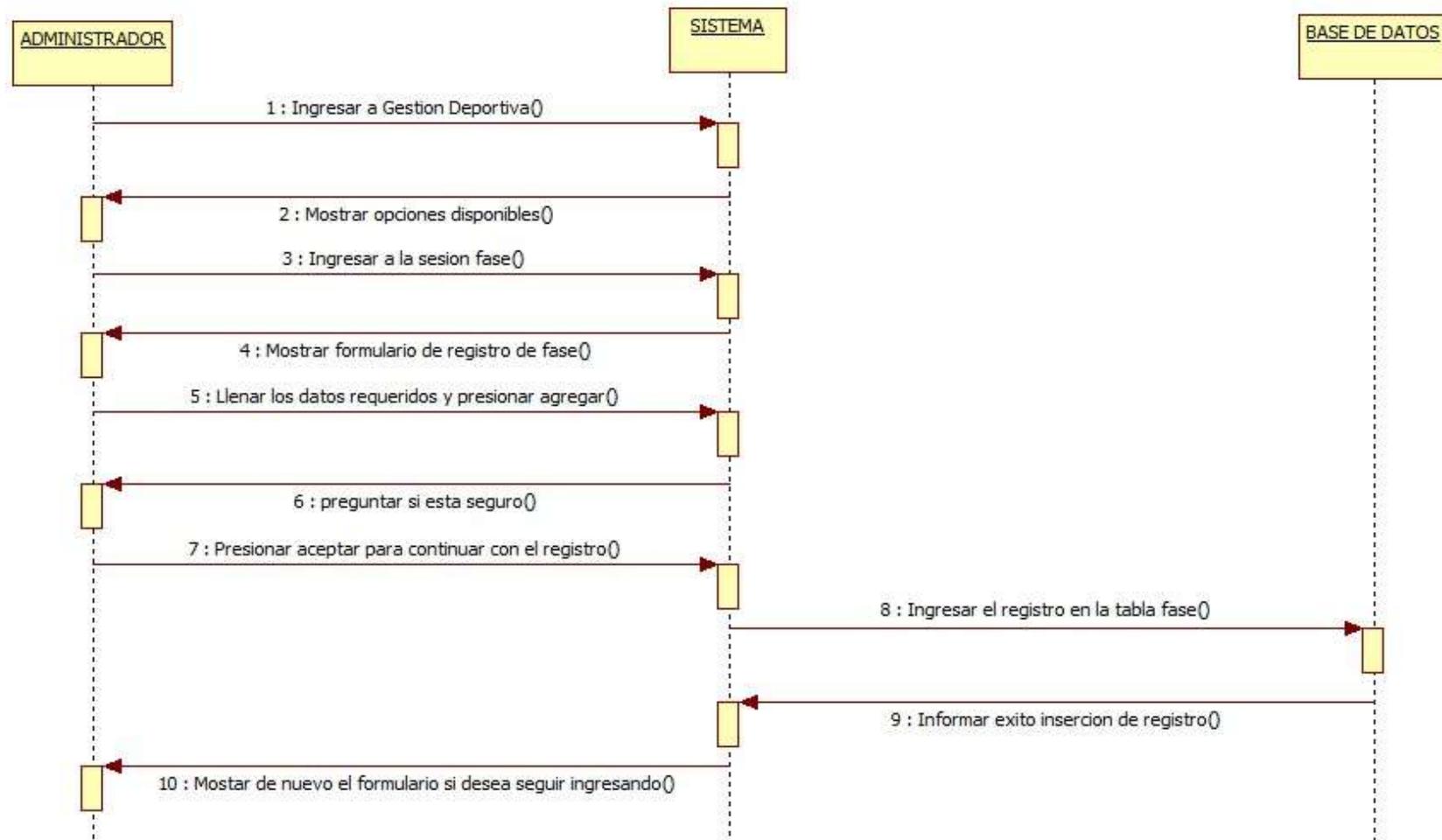
**Figura 18.** Ingresar Disciplina Deportiva

**Fuente:** Autor Del Proyecto



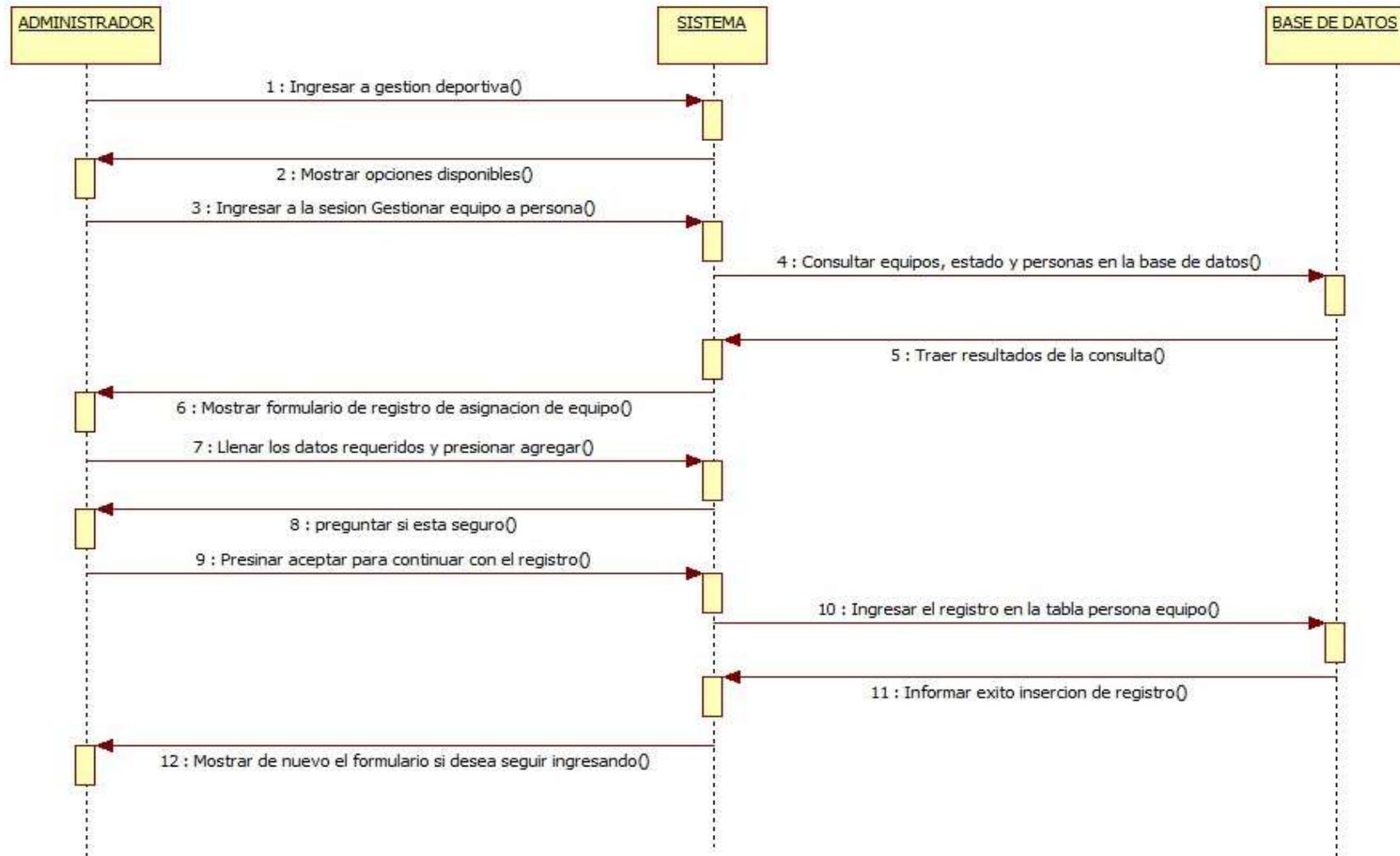
**Figura 19.** Ingresar Evento

**Fuente:** Autor Del Proyecto



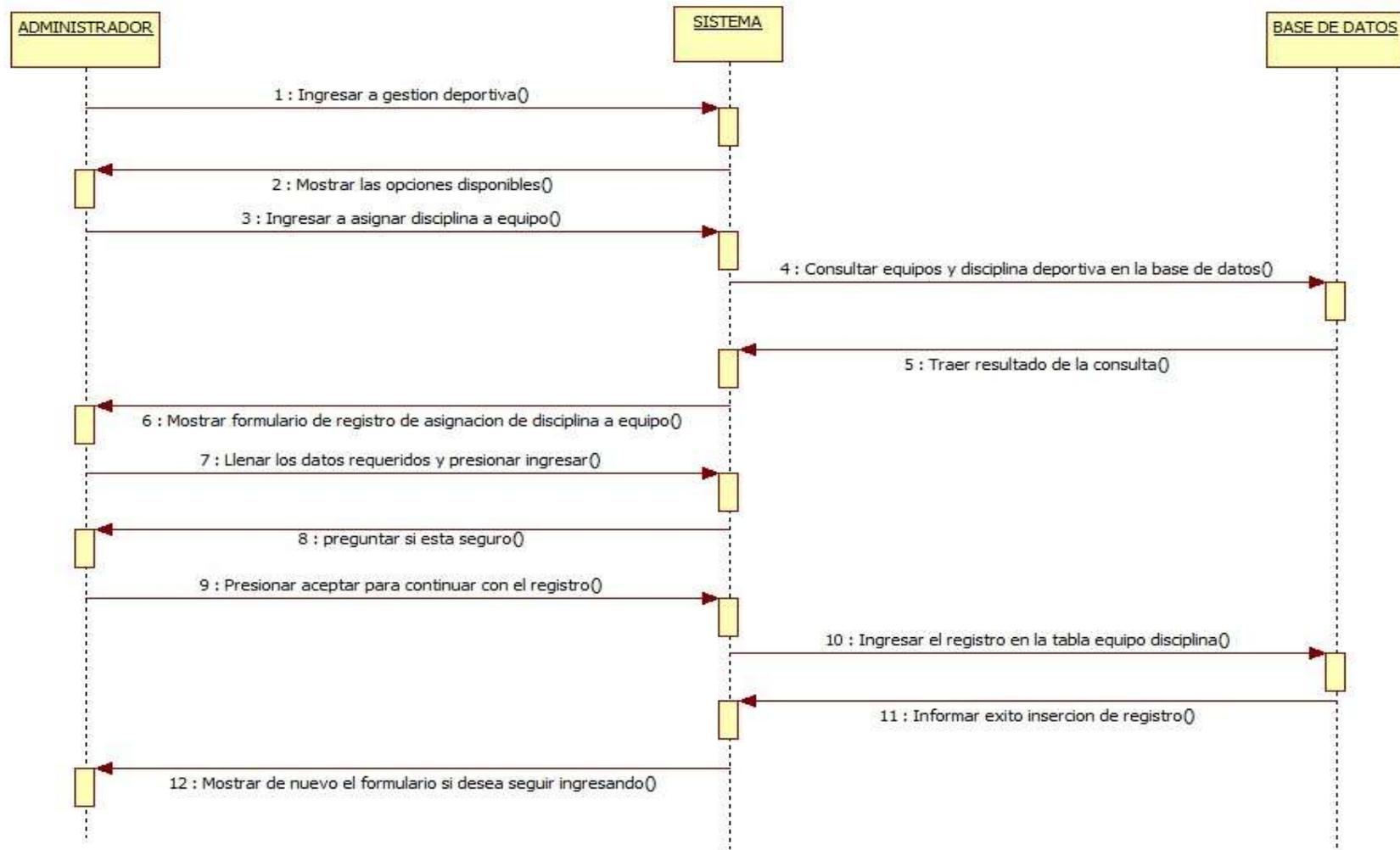
**Figura 20.** Ingresar Fase

**Fuente:** Autor Del Proyecto



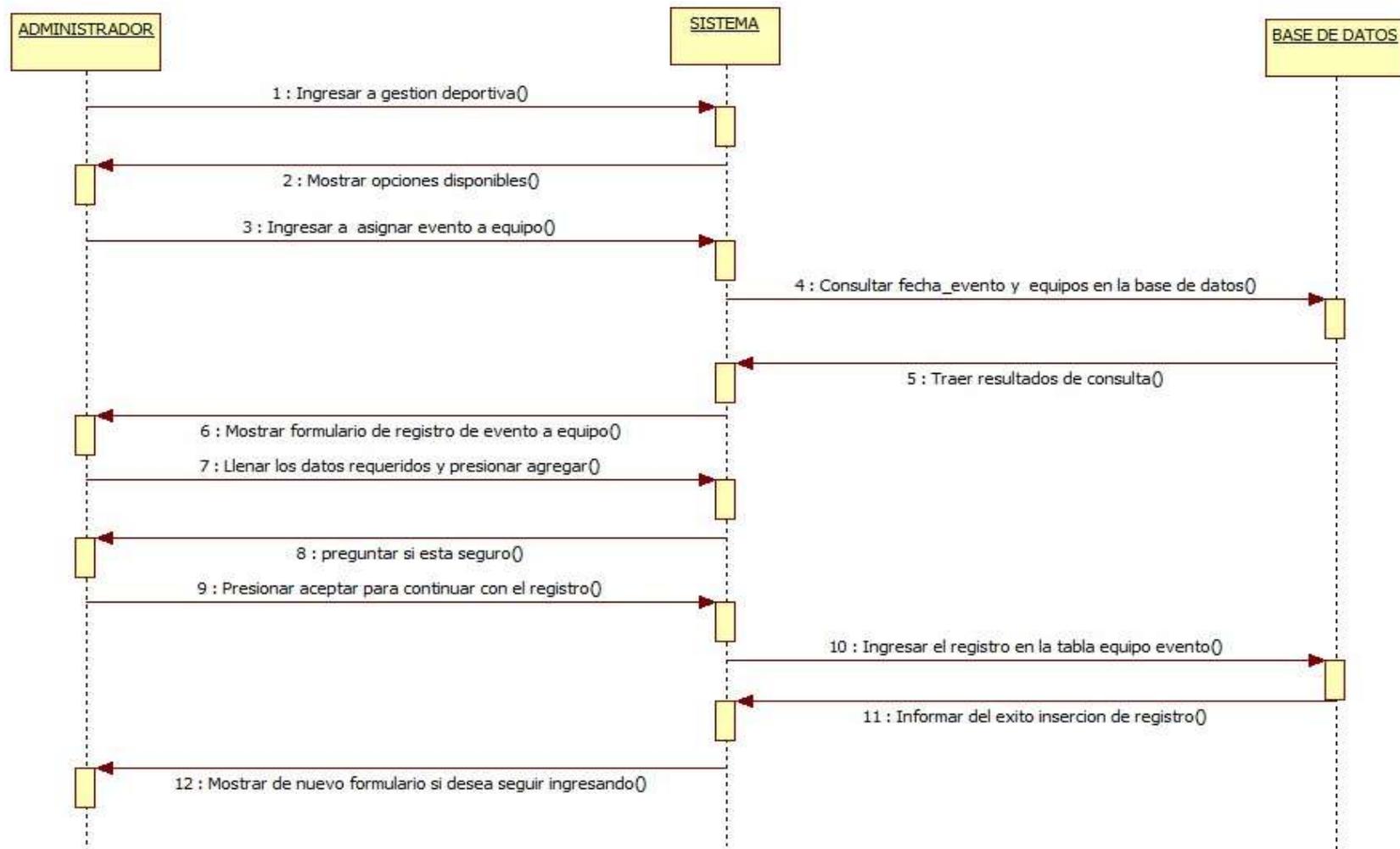
**Figura 21.** Ingresar Persona Equipo

**Fuente:** Autor Del Proyecto



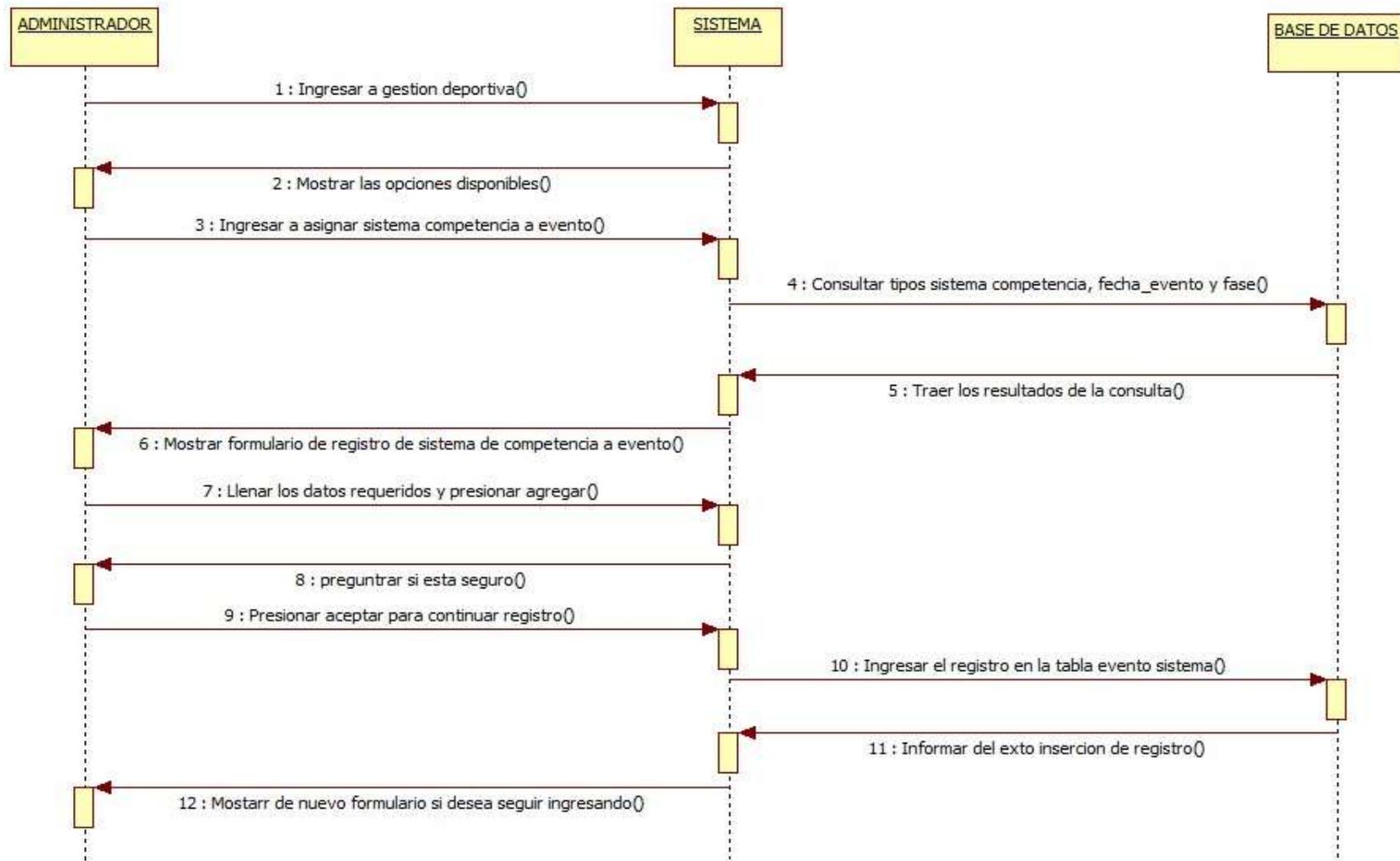
**Figura 22.** Ingresar Equipo Disciplina

**Fuente:** Autor Del Proyecto



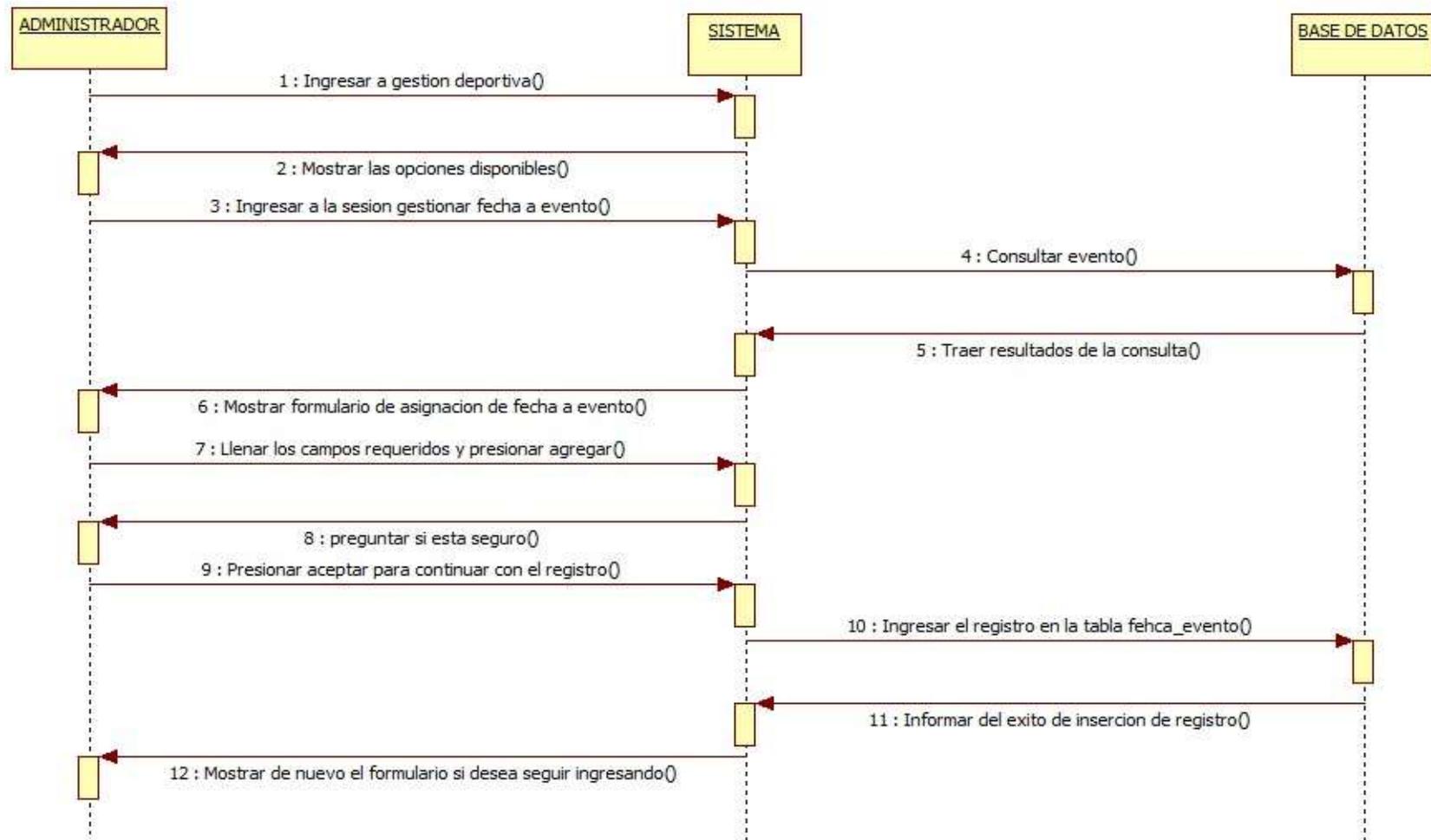
**Figura 23.** Ingresar Equipo Fecha Evento

**Fuente:** Autor Del Proyecto



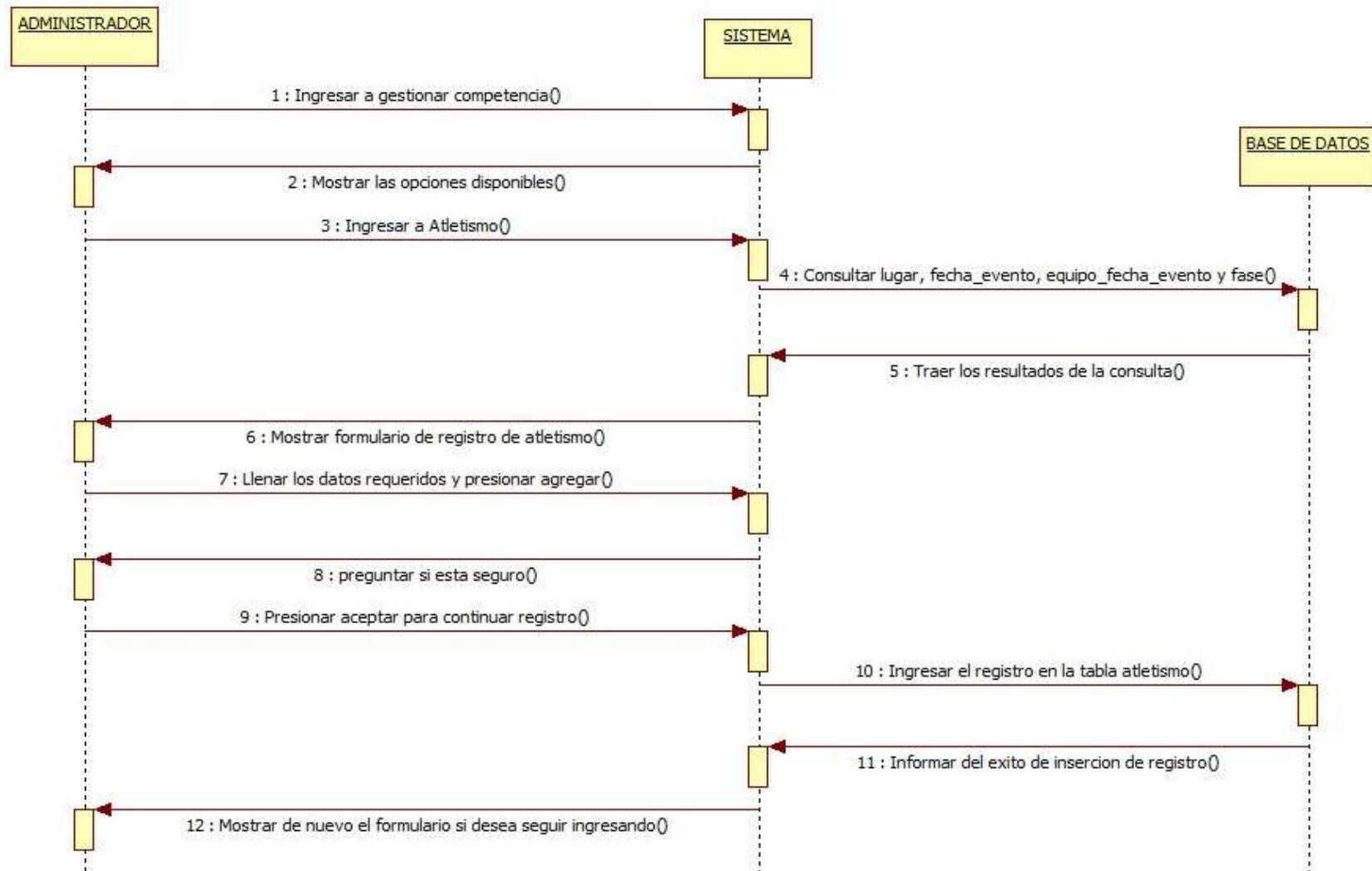
**Figura 24.** Ingresar Fecha Evento Fase Sistema

**Fuente:** Autor Del Proyecto



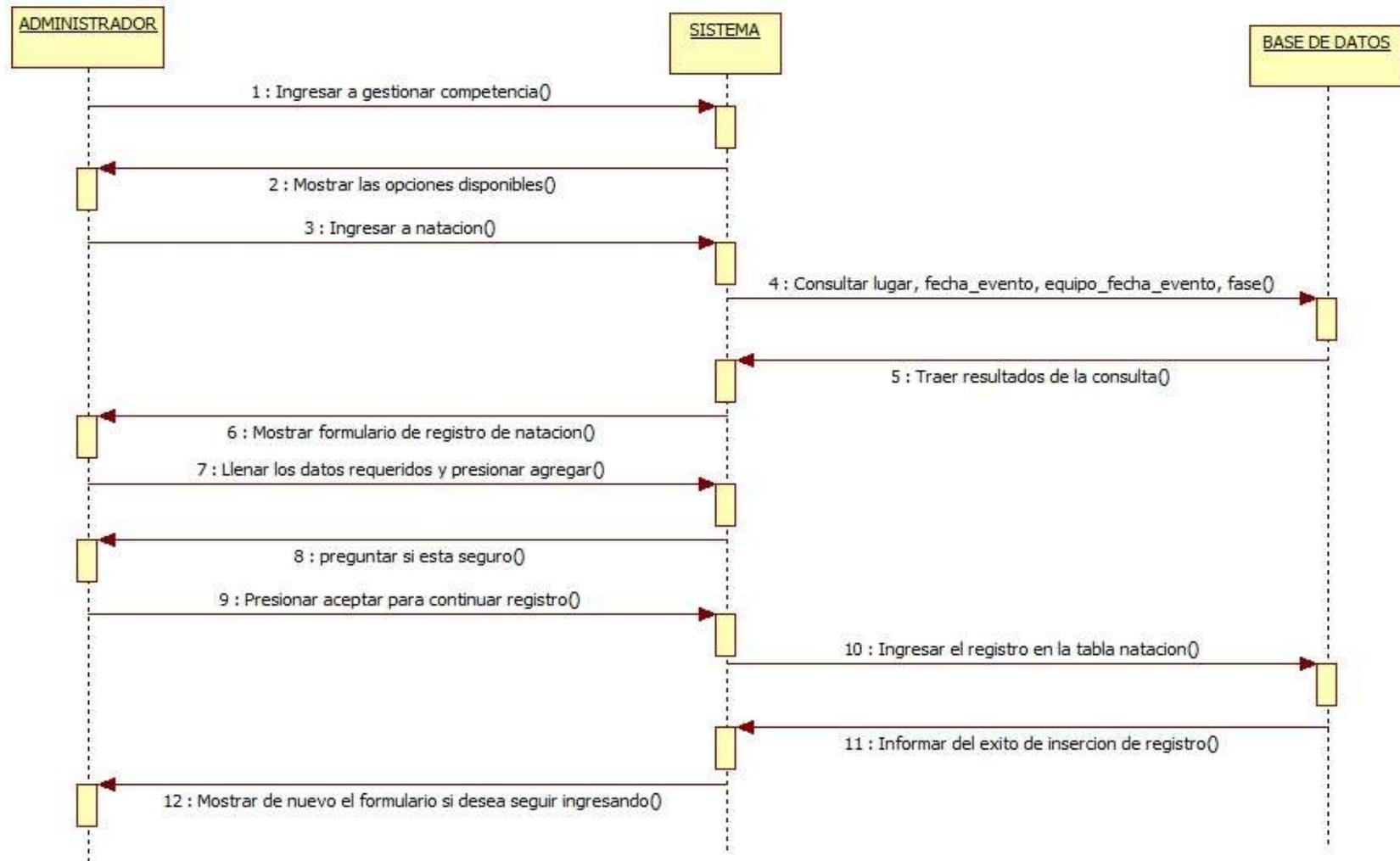
**Figura 25.** Ingresar Fecha Evento

**Fuente:** Autor Del Proyecto



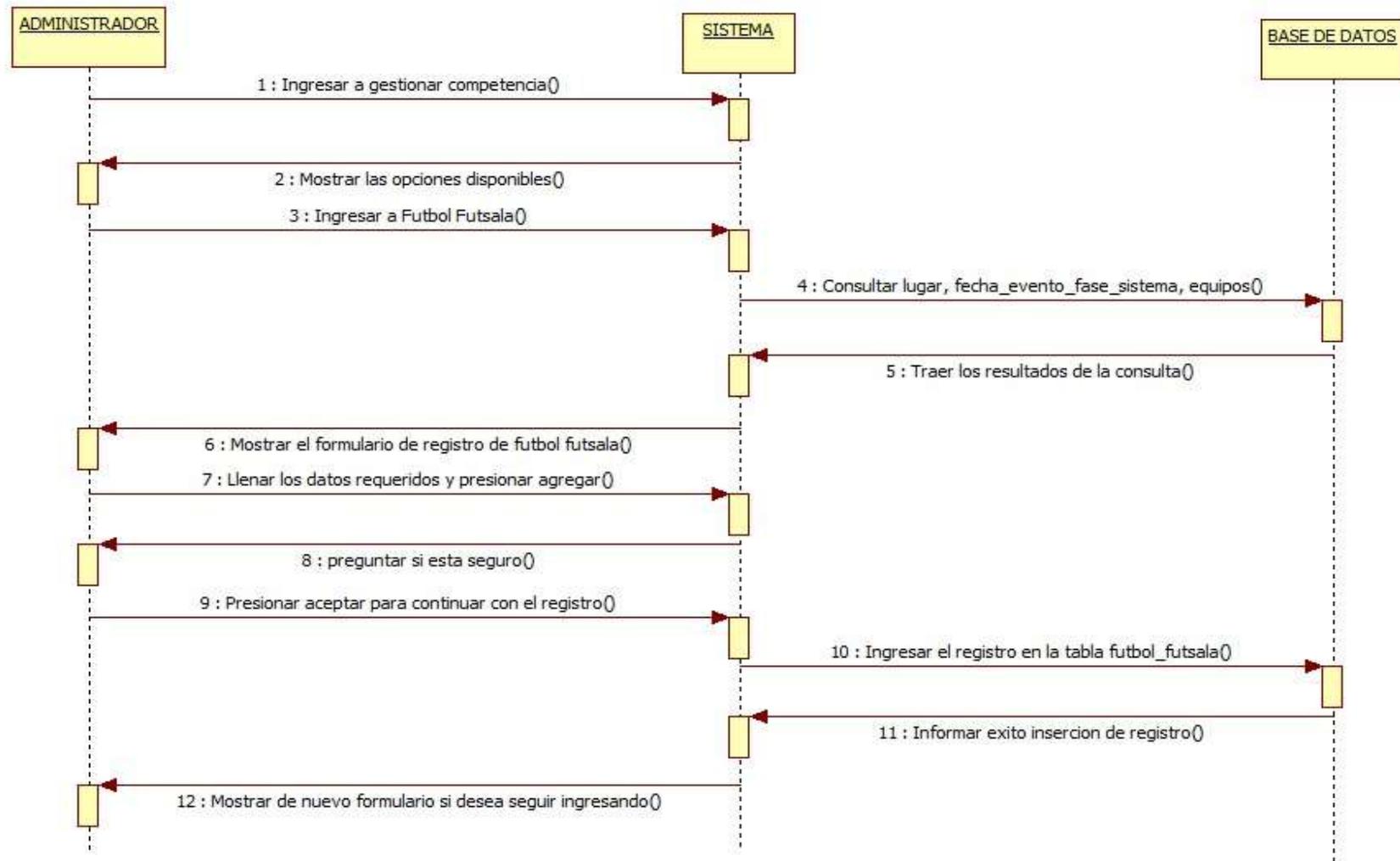
**Figura 26.** Ingresar Atletismo

**Fuente:** Autor Del Proyecto



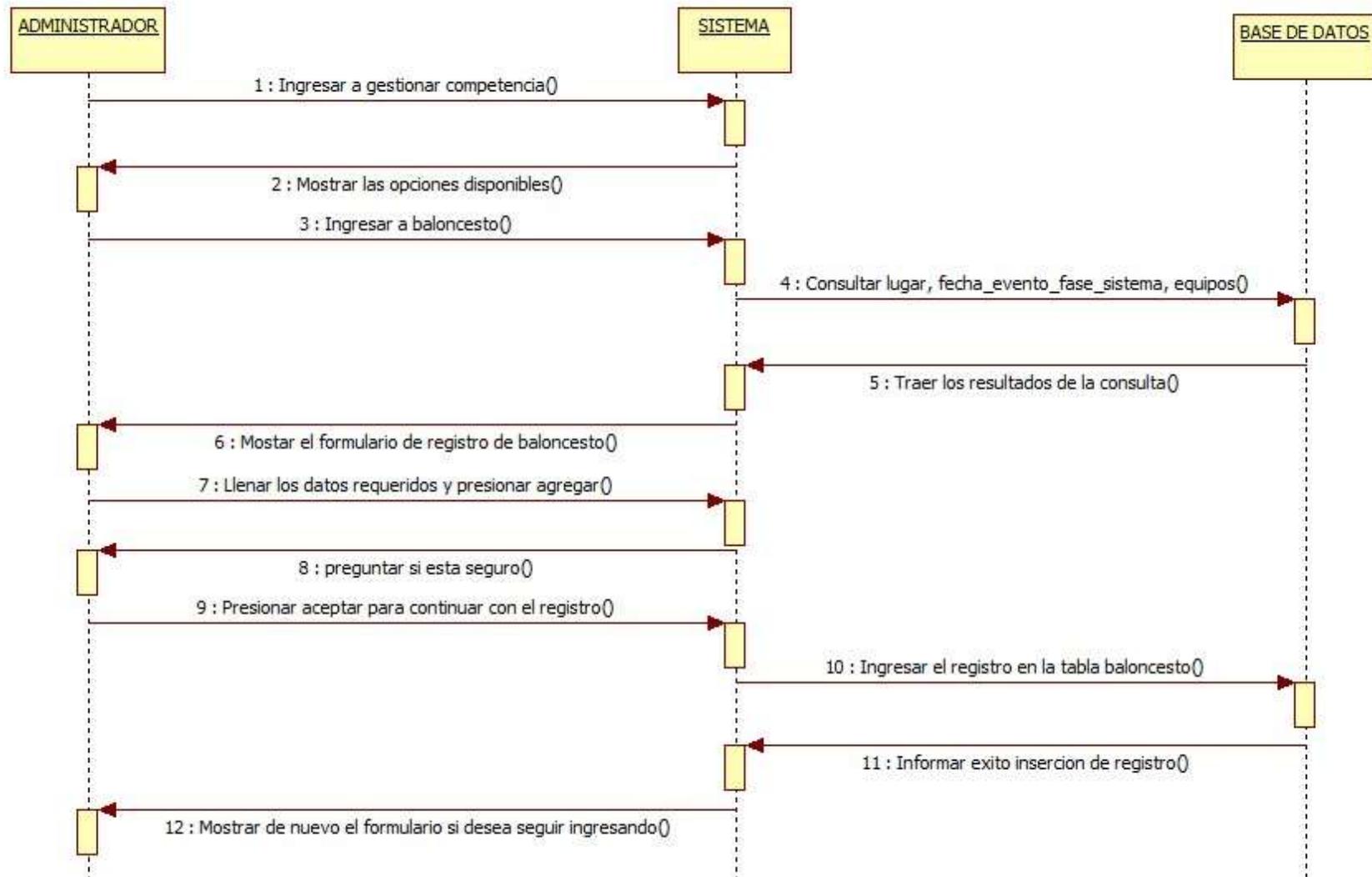
**Figura 27.** Ingresar Natación

**Fuente:** Autor Del Proyecto



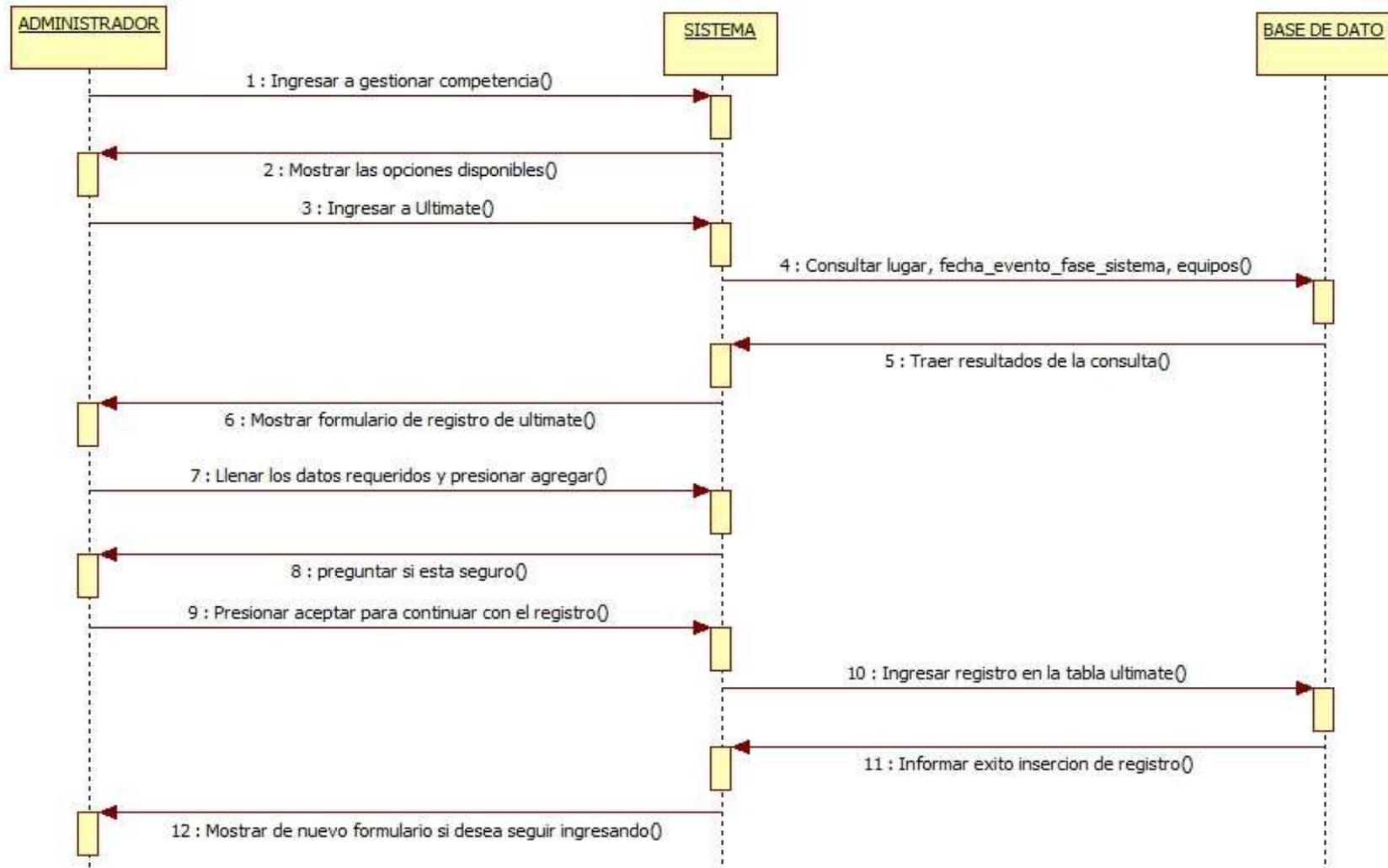
**Figura 28.** Ingresar Futbol Futsala

**Fuente:** Autor Del Proyecto



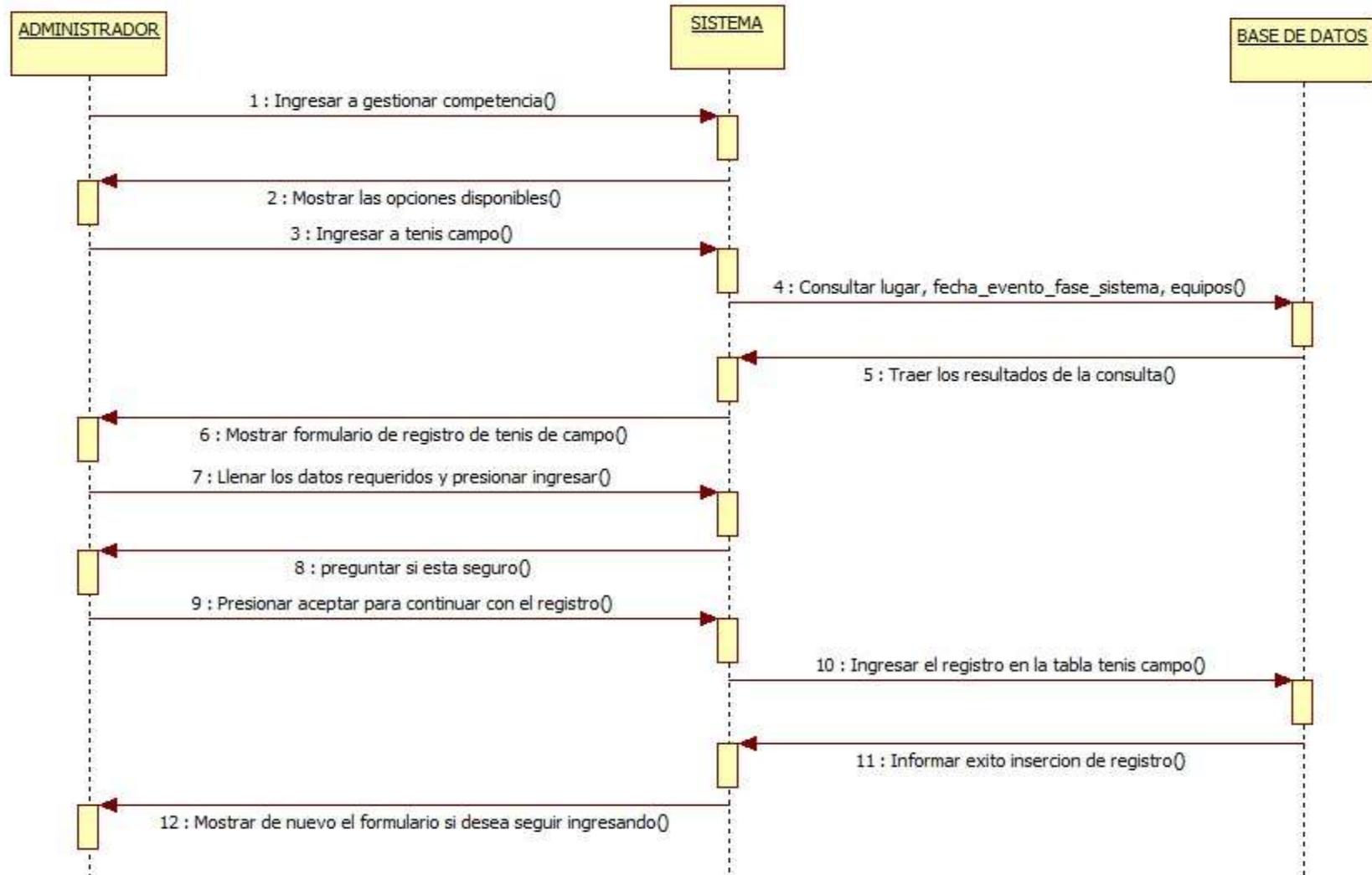
**Figura 29.** Ingresar Baloncesto

**Fuente:** Autor Del Proyecto



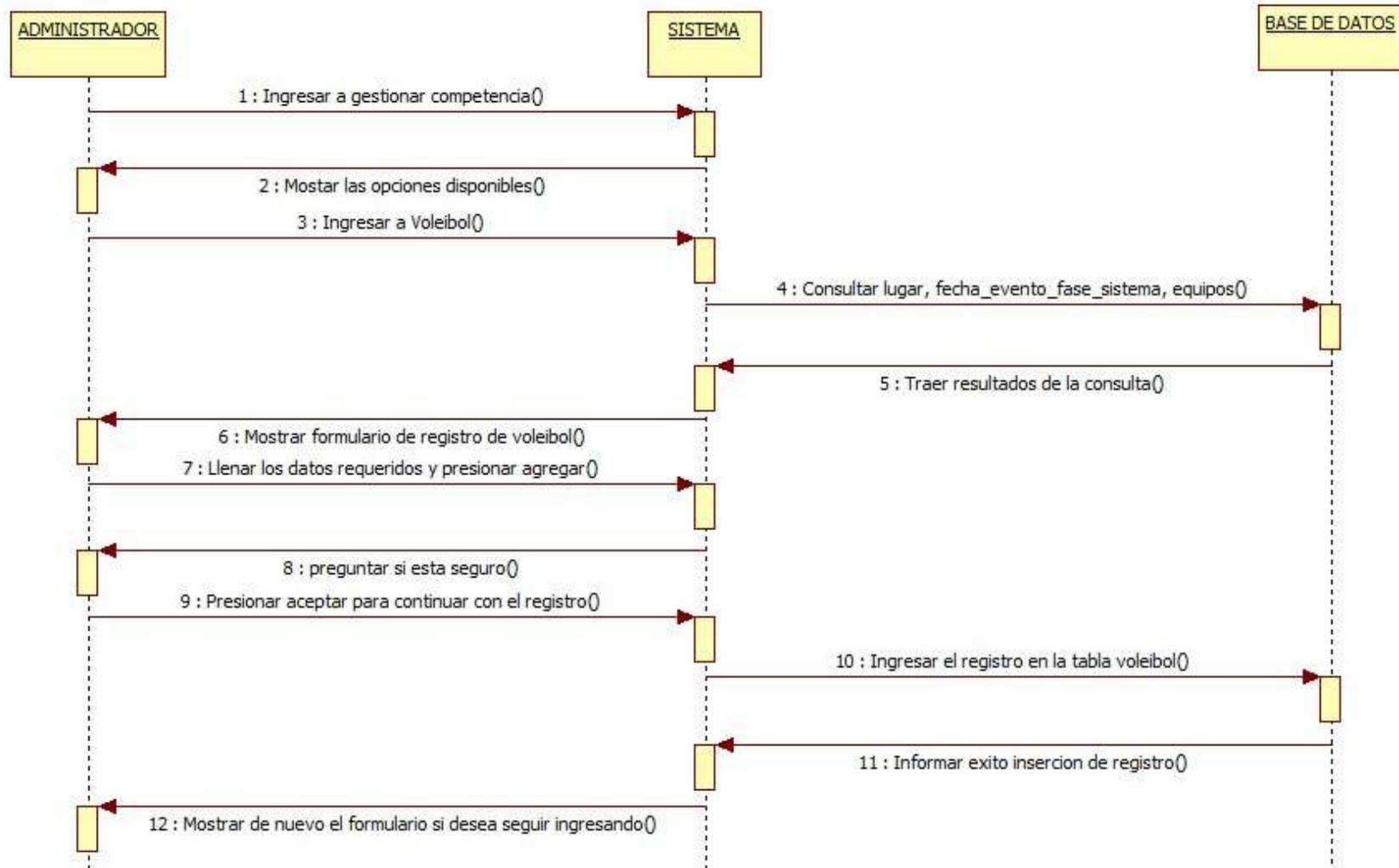
**Figura 30.** Ingresar Últimate

**Fuente:** Autor Del Proyecto



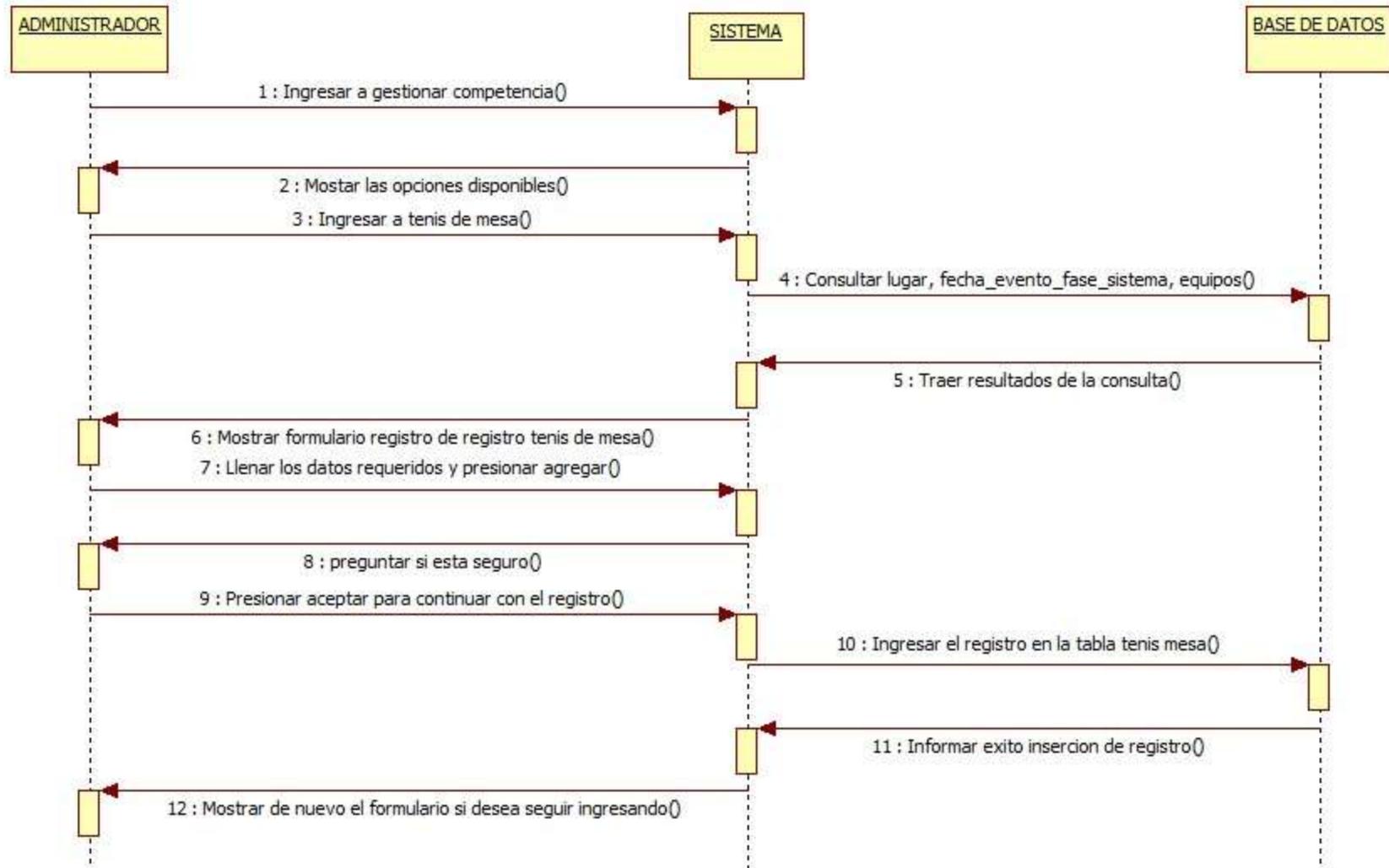
**Figura 31.** Ingresar Tennis de Campo

**Fuente:** Autor Del Proyecto



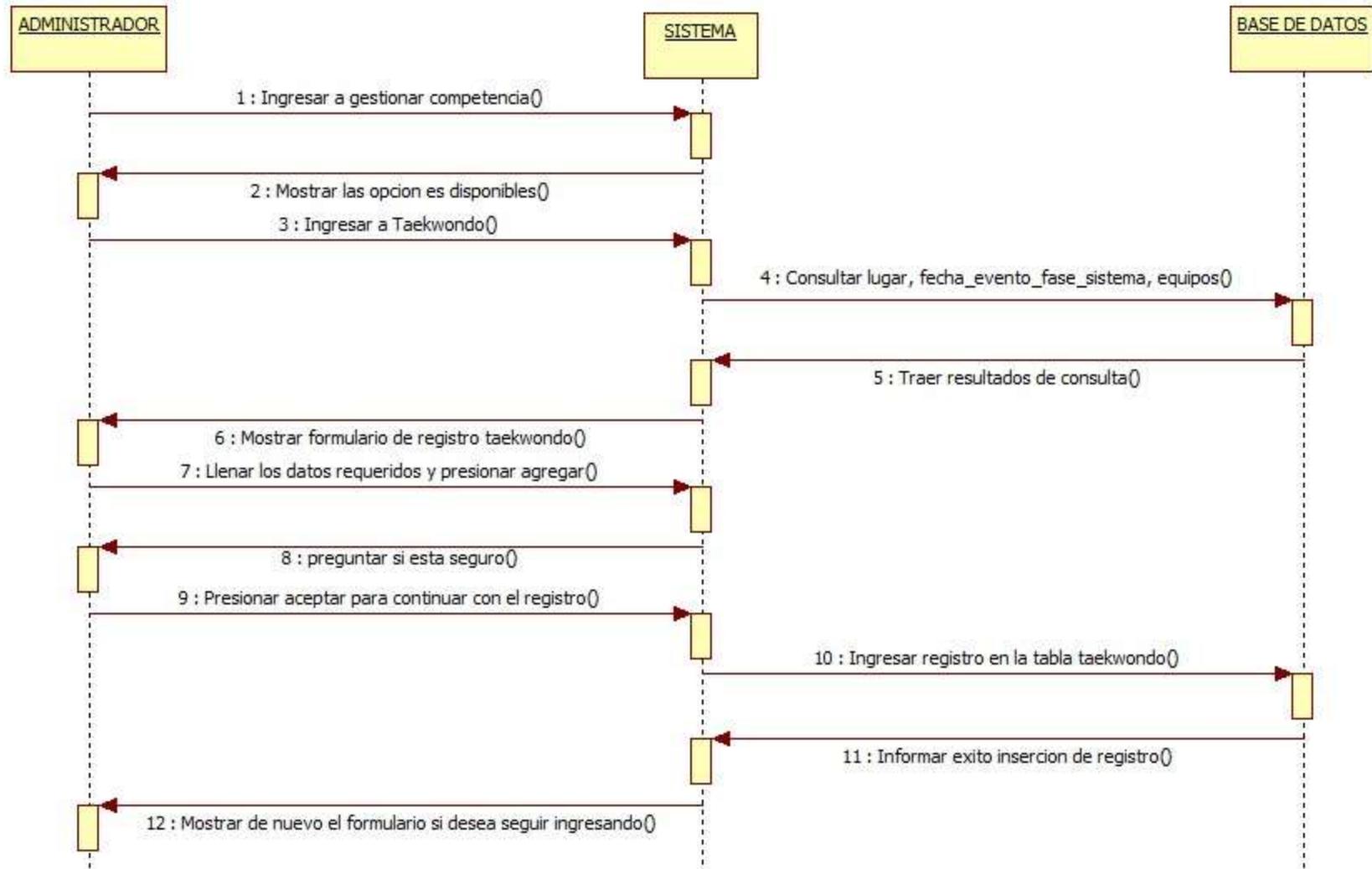
**Figura 32.** Ingresar Voleibol

**Fuente:** Autor Del Proyecto



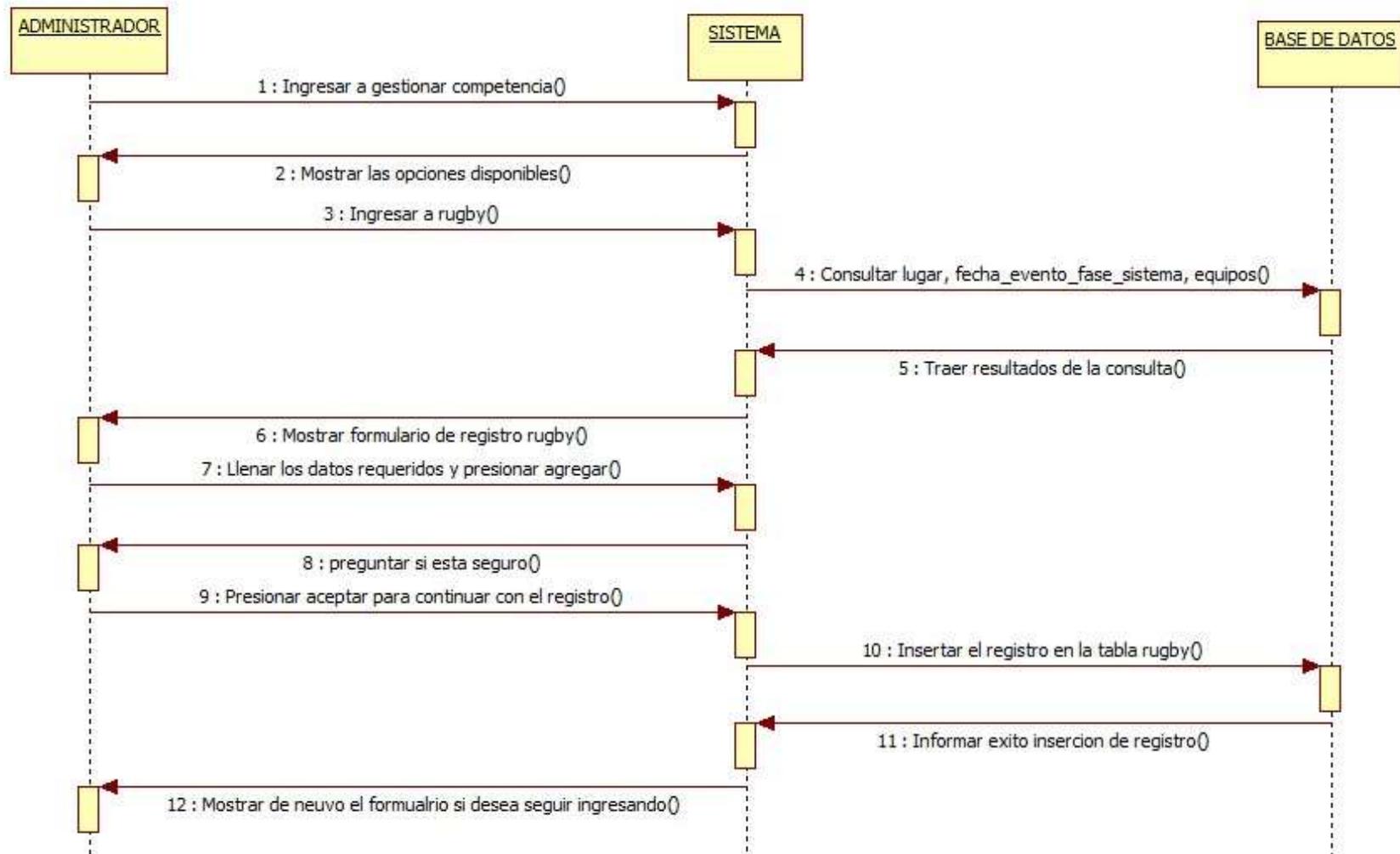
**Figura 33.** Ingresar Tenis de Mesa

**Fuente:** Autor Del Proyecto



**Figura 34.** Ingresar Taekwondo

**Fuente:** Autor Del Proyecto



**Figura 35.** Ingresar Rugby

**Fuente:** Autor Del Proyecto

### 3.1.8 Requerimientos Funcionales del Sistema

#### REQUISITOS FUNCIONALES

**Tabla 26.** Completo Proceso De Inscripciones

<b>RFUN-001</b>
<b>NOMBRE:</b> completo proceso de inscripciones
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Se debe permitir la preinscripción de todas las personas que solicitan participar en los eventos.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 27.** Creación De Las Diferentes Ramas

<b>RFUN-002</b>
<b>NOMBRE:</b> Creación de las diferentes ramas
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema debe permitir crear las ramas para diferenciar cada evento o competencia.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 28.** Manejo O Gestión De Las Competencias

<b>RFUN-003</b>
<b>NOMBRE:</b> Manejo o gestión de las competencias
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema debe permitir manejar o gestionar las competencias para cada evento, con su respectivo sistema de competencia y número de equipos.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 29.** Proceso Automatizado De Competencia Que Facilite La Creación De Ronda Por Ronda

<b>RFUN-004</b>
<b>NOMBRE:</b> Proceso automatizado de competencia que facilite la creación de ronda por ronda
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá permitir crear las siguientes rondas una vez ingresado los resultados en el sistema
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 30.** Listado De Personas Por Equipo

<b>RFUN-005</b>
<b>NOMBRE:</b> Listado de personas por equipo
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá general un listado de las personas con su respectivo equipo para ser entregado al árbitro y su posterior verificación de jugadores
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 31.** Modulo Que Facilita La Entrada De Resultados Desde Cualquier Lugar Con Acceso A Internet

<b>RFUN-006</b>
<b>NOMBRE:</b> Modulo que facilita la entrada de resultados desde cualquier lugar con acceso a internet
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá tener una conexión a algún servidor web para permitir ingresar desde cualquier lugar para ingreso de resultados y generar próximas rondas.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 32.** Funcionamiento Del Sistema Desde Un Computador Local Y/O Internet

<b>RFUN-007</b>
<b>NOMBRE:</b> Funcionamiento del sistema desde un computador local y/o internet
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá tener una conexión a algún servidor web para permitir ingresar desde cualquier lugar y poder realizar cualquier tarea.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 33.** Facilidad Y Agilidad En La Consulta

<b>RFUN-008</b>
<b>NOMBRE:</b> facilidad y agilidad en la consulta
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema debe facilitar las consultas que haga el administrador y entregarlas a tiempo, mejorando así la información suministrada.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 34.** Inviolabilidad De La Información (Alto Nivel De Seguridad)

<b>RFUN-009</b>
<b>NOMBRE:</b> Inviolabilidad de la información (alto nivel de seguridad)
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema debe tener un nivel de seguridad de alto nivel para evitar el ingreso de intrusos y el sufragio de la información.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 35.** Impresión Inmediata De Reportes Necesarios Todos A Alto Grado De Seguridad Formados En Formato Pdf

<b>RFUN-010</b>
<b>NOMBRE:</b> Impresión inmediata de reportes necesarios todos a alto grado de seguridad formados en formato PDF
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá permitir general reportes dependiendo de los criterios de búsqueda, los cuales deben ser impresos en PDF y con un nivel de seguridad para evitar su modificación.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 36.** Gestión De Eventos Por Disciplina Deportiva

<b>RFUN-011</b>
<b>NOMBRE:</b> Gestión de eventos por disciplina deportiva
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá permitir organizar eventos dependiendo la disciplina deportiva, diferenciando un evento del otro.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

**Tabla 37.** Asignación de Lugar

<b>RFUN-012</b>
<b>NOMBRE:</b> Asignación de Lugar
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El sistema deberá permitir asignar un lugar a cada encuentro para establecer un orden de los encuentros.
<b>Encargado: Anyelo Páez</b>

**Fuente:** Autor del proyecto

### 3.1.9 Interfaz de inicio de sesión:

Para facilitar el fácil acceso al sistema, se creó un inicio de sesión amigable, en donde deberán ingresar el usuario y la contraseña asignada por el administrador.



The image shows a login interface for the 'Sistema de Gestión Deportiva'. At the top, the title 'Sistema de Gestión Deportiva' is displayed in large, bold, black letters. To the right of the title is the logo of the 'Universidad Francisco de Paula Santander', which includes the text 'UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER' and 'Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia'. Below the title and logo, there is a login form with two input fields: 'Número de Usuario' and 'Contraseña'. A red button labeled 'Conectarse' is positioned below the password field. At the bottom of the page, there is a footer containing contact information for the university, including the address 'Calle 100 No. 100-100, Ocaña - Colombia', phone numbers '(04) 24117100000 and (04) 24117100000', and the website 'www.universidadfranciscopaulasantander.edu.co'.

**Figura 36.** Interfaz Inicio de Sesión

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.10 Pantalla principal del software

El usuario dispondrá de todas las opciones que el solicito al momento de la recolección de requerimientos.



**Figura 37.** Pantalla Principal

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.11 Interfaz del modulo

Cada módulo tiene un formulario similar para el ingreso de información, además tendrá de una tabla donde ira mostrando cada dato insertado o que se encuentra en la tabla.

## GESTIONAR PERSONA



FORMULARIO DE REGISTRO

Documento

Nombre

Apellido

Codigo

Sexo

Tipo

**Figura 38.** Formulario

**Fuente:** Autor del Proyecto



lista de PERSONAS

Nombre	Codigo	Acción(es)
No hay registros ...		

**Figura 39.** Tabla paginación

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.12 Interfaz por deporte

---

## GESTIONAR FUTBOL FUTSALA

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 1:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 2:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Ganador:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Perdedor:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Goles Equipo 1	<input type="text"/>
Goles Equipo 2	<input type="text"/>
Fecha	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input type="text"/>

**Figura 40.** Gestionar Futbol

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR TENIS DE CAMPO

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 1:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 2:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Ganador:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Perdedor:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Set Equipo 1	<input type="text"/>
Set Equipo 2	<input type="text"/>
Game Equipo 1	<input type="text"/>
Game Equipo 2	<input type="text"/>
Fecha	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input style="height: 30px;" type="text"/>

**Figura 41.** Gestionar Tenis de Campo

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR BALONCESTO

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 1:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 2:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Ganador:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Perdedor:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Cesta Equipo 1	<input type="text"/>
Cesta Equipo 2	<input type="text"/>
Fecha	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input style="height: 30px;" type="text"/>

**Figura 42.** Gestionar Baloncesto

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR ULTIMATE

**FORMULARIO DE REGISTRO**

Lugar:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 1:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 2:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Ganador:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Perdedor:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Goles Equipo 1	<input style="width: 90%;" type="text"/>
Goles Equipo 2	<input style="width: 90%;" type="text"/>
Fecha	<input style="width: 90%;" type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input style="width: 90%;" type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input style="width: 90%; height: 40px;" type="text"/>

**Figura 43.** Gestionar Últimate

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR TENIS DE MESA

**FORMULARIO DE REGISTRO**

<b>Lugar:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Evento:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 1:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 2:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Ganador:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Perdedor:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Set Equipo 1</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Set Equipo 2</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Fecha</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
<b>Hora</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--:--"/>
<b>Novedad</b>	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 30px; width: 80%;"></div>

**Figura 44.** Gestionar Tenis de Mesa

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR TAEKWONDO

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Jugador 1:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Jugador 2:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Jugador Ganador:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Jugador Perdedor:	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
Puntos Jugador 1	<input type="text"/>
Puntos Jugador 2	<input type="text"/>
Faltas Jugador 1	<input type="text"/>
Faltas Jugador 2	<input type="text"/>
Fecha	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input style="height: 30px;" type="text"/>

**Figura 45.** Gestionar Taekwondo

**Fuente:** Autor del Proyecto

# GESTIONAR VOLEIBOL

**FORMULARIO DE REGISTRO**

<b>Lugar:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Evento:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 1:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 2:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Ganador:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Perdedor:</b>	<input type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Puntos Equipo 1</b>	<input type="text"/>
<b>Puntos Equipo 2</b>	<input type="text"/>
<b>Set Equipo 1</b>	<input type="text"/>
<b>Set Equipo 2</b>	<input type="text"/>
<b>Fecha</b>	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
<b>Hora</b>	<input type="text" value="--:--"/>
<b>Novedad</b>	<input type="text"/>

**Figura 46.** Gestionar Voleibol

**Fuente:** Autor del Proyecto

## GESTIONAR ATLETISMO

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Fase:

Evento:

Fecha:

Corredor:

Metros

Tiempo

**Figura 47.** Gestionar Atletismo

**Fuente:** Autor del Proyecto

# GESTIONAR NATACION

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Fase:

Evento:

Fecha:

Nadador:

Metros

Tiempo

**Figura 48.** Gestionar Natación

**Fuente:** Autor del Proyecto

# GESTIONAR RUGBY

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Evento:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 1:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo 2:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Ganador:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Equipo Perdedor:	<input style="width: 90%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
Puntos Equipo 1	<input style="width: 90%;" type="text"/>
Puntos Equipo 2	<input style="width: 90%;" type="text"/>
Fecha	<input style="width: 90%;" type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Hora	<input style="width: 90%;" type="text" value="--:--"/>
Novedad	<input style="width: 90%; height: 30px;" type="text"/>

**Figura 49.** Gestionar Rugby

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.13 Informes



## Listado de Equipos

Fecha: 26-04-16

ID	NOMBRE	RAMA	DELEGADO
1	NACIONAL	MASCULINA	YEISON ANDRES
2	MEDELLIN	MASCULINA	CARLOS JOSE
3	CUCUTA	MASCULINA	MARIO ANDRES
4	BUCARAMANGA	MASCULINA	ANDRES JULIAN

**Figura 50.** Listado de Equipos

**Fuente:** Autor del Proyecto



## Listado de Personas

Fecha: 26-04-16

DOCUMENTO	NOMBRE	APELLIDO	CODIGO	SEXO	TIPO	JUGADOR
1096532234	CARLOS JOSE	PEREZ TORRES	178434	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
1098723345	MARIO ANDRES	CONTRERAS PEREZ	311223	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
1092345543	ANDRES JULIAN	TORRES	162334	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
1096234432	YEISON ANDRES	PEREZ	190543	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
10923456453	JOSE CAMILO	ESTRAD	750221	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
1094432234	CAMILO JULIAN	GONZALEZ	190443	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPITAN
1094432234	ANA CAROLINA	SANCHEZ ESTRADA	166545	FEMENINO	ESTUDIANTE	JUGADOR

**Figura 51.** Listado de Personas

**Fuente:** Autor del proyecto



Universidad  
Francisco de Paula Santander  
Ocaña - Colombia

## Listado de Personas por Equipo

Fecha: 26-04-16

NOMBRE	APELLIDO	CODIGO	EQUIPO
YEISON ANDRES	PEREZ	190543	NACIONAL
JOSE CAMILO	ESTRAD	750221	NACIONAL
CARLOS JOSE	PEREZ TORRES	178434	MEDELLIN
CAMILO JULIAN	GONZALEZ	190443	CUCUTA
ANDRES JULIAN	TORRES	162334	CUCUTA
MARIO ANDRES	CONTRERAS PEREZ	311223	BUCARAMANGA

**Figura 52:** Listado de Personas por Equipo

**Fuente:** Autor del Proyecto



Universidad  
Francisco de Paula Santander  
Ocaña - Colombia

## Listado de Equipos por Evento

Fecha: 26-04-16

NOMBRE	EVENTO
NACIONAL	INTERROSCAS 1 SEMESTRE
BUCARAMANGA	INTERROSCAS 1 SEMESTRE
MEDELLIN	INTERDOCENTES 1 SEMESTRE
CUCUTA	INTERDOCENTES 1 SEMESTRE

**Figura 53:** Listado de Equipos por Evento

**Fuente:** Autor del Proyecto



## Listado de Ronda

Fecha: 26-04-16

EQUIPO 1	EQUIPO 2	LUGAR	FECHA	HORA
1	3	POLIDEPORTIVO	2016/04/22	14:00
2	4	POLIDEPORTIVO	2016/04/23	16:00

**Figura 54:** Listado de Ronda

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.14 Manual de Usuario

#### 1. INGRESO AL SISTEMA

Al ingresar a la página donde se encuentra la aplicación, aparece la siguiente ventana

**SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA**

Inicio de sesión

Usuario

Clave

**Iniciar Sesión**

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia Vía Acopiare, Sede El Algodonal Ocaña Norte de Santander - Código Postal 548532  
 Horario de atención: Lunes a Viernes 7:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m a 5:00 p.m.  
 PBX: (+57) (7) 5690098. Fianza de Ocaña: 01-8000-121022  
 E-mail: webmaster@ufps.edu.co | info@ufps.edu.co  
 2015

En él se debe introducir el usuario y la contraseña por parte del usuario, en caso de que los casos sean incorrectos el sistema muestra de nuevo el formulario de ingreso, y si el usuario y la clave ingresada son correctos, lo lleva a la pantalla principal.

**Figura 55:** Manual de usuario

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.15 Instalación del servidor para realizar las pruebas del software

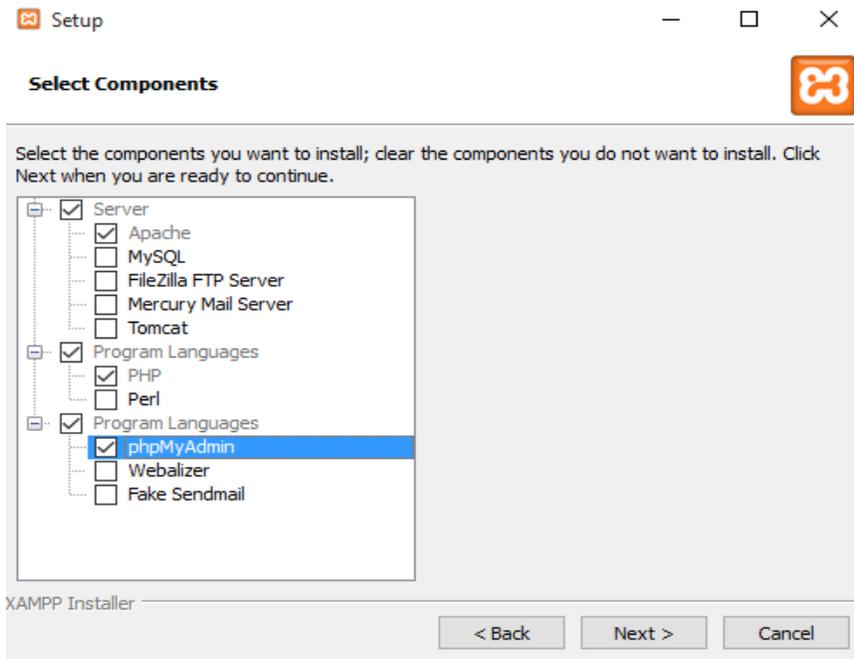
Para el desarrollo del software se utilizó el programa xampp, que se encarga de instalar apache y la conexión de php con Oracle.



**Figura 56:** Instalación Xampp

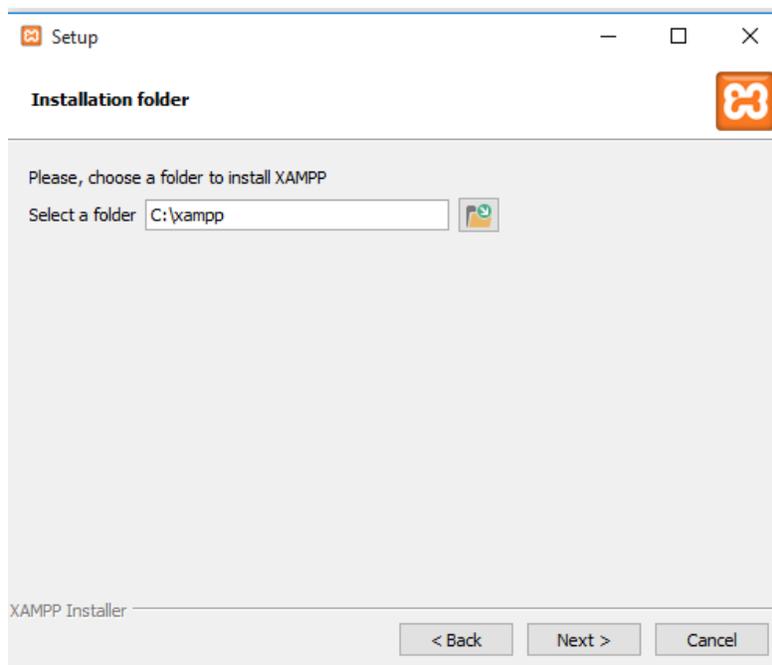
**Fuente:** Autor del Proyecto

Marcamos solo las funciones que se van a usar



**Figura 57:** Instalación Xampp – Funciones

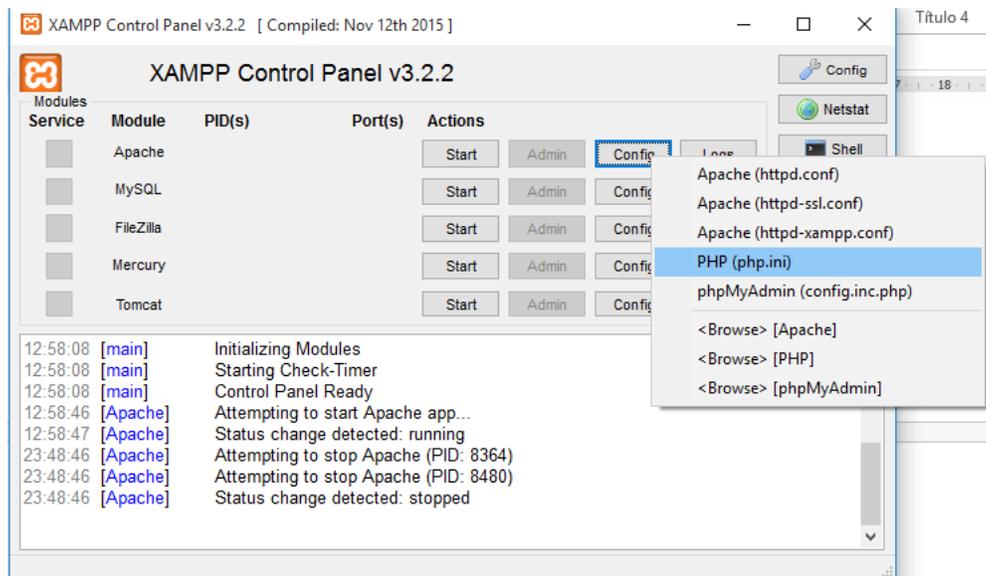
**Fuente:** Autor del Proyecto



**Figura 58:** Instalación Xampp – Carpeta

**Fuente:** Autor del Proyecto

Iniciamos programa y procedemos a habilitar la detención de Oracle, habilitando oci8, luego se inicia apache ya habilitada las extensiones.



**Figura 59:** Configuración Oracle en php

**Fuente:** Autor del Proyecto

```

extension=php_oci8.dll
extension=php_oci8_11g.dll
  
```

**Figura 60:** Habilitar extensiones oci de Oracle

**Fuente:** Autor del Proyecto

### 3.1.16 Pruebas del Software

**Tabla 38:** Prueba Caja Negra

<i>Test ID</i>	<i>Descripción</i>	<i>Pasos</i>	<i>Resultado Esperado</i>	<i>Resultados Actuales</i>	<i>Estado</i>
<b>R1_T1</b>	El sistema debe permitir el inicio de sesión solo a usuarios registrados	1. Ingresar usuario y contraseña correctos	Inicio de sesión exitoso	El inicio de sesión fue exitoso	Correcto
<b>R1_T2</b>	El sistema debe permitir el inicio de sesión solo a usuarios registrados	1. Ingresar usuario y contraseña incorrectos	Regresa de nuevo al formulario inicio de sesión	Regresa de nuevo al usuario al formulario inicio de sesión	Correcto
<b>R2_T1</b>	El sistema debe permitir el ingreso de información en cualquier formulario	1. Iniciar sesión 2. Ingresar a gestión deportiva o	Ingresar los datos en la base de datos	Informa del éxito de inserción de los datos	Correcto

gestionar

competencia

3. Acceder a

cualquiera de los

formularios

4. Ingresar los datos

de un formulario

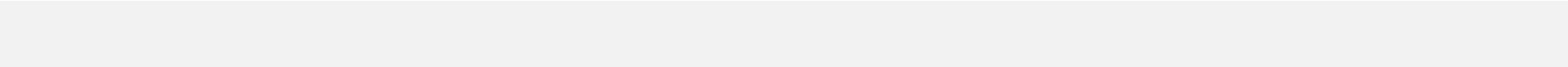
solicitados

<b>R2_T2</b>	El sistema debe permitir el ingreso de información en cualquier formulario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciar sesión</li> <li>2. Ingresar a gestión deportiva o gestionar competencia</li> </ol>	<p>Pedir los datos faltantes</p>	<p>Informa al usuario de los datos que son obligatorios</p>	Correcto
--------------	--	--	----------------------------------	---	----------

3. Acceder a  
cualquiera de los  
formularios
4. Ingresar los datos  
de un formulario  
solicitados

<b>R3_T1</b>	El sistema debe permitir generar listados solicitados por el administrador	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciar sesión</li> <li>2. Ingresar a informes</li> <li>3. Acceder a cualquiera de los informes</li> <li>4. Se visualiza el informe</li> </ol>	Visualizar el informe	El sistema muestra el informe solicitado por el usuario	Correcto
--------------	--	--	-----------------------	---	----------

<b>R4_T1</b>	El sistema debe permitir gestionar los encuentros por deporte	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Iniciar sesión</li><li>2. Ingresar a gestionar competencia</li><li>3. Seleccionar el deporte que desea organizar y luego el evento</li><li>4. Ingresar los datos solicitados</li><li>5. Presionar ingresar para gestionar el encuentro</li></ol>	Crea el encuentro en la base de datos	El sistema crea el encuentro y enseguida muestra el emparejamiento	Correcto
--------------	---	---	---------------------------------------	--	----------



### **3.1.17 Prueba piloto con el administrador del software**

El administrador del sistema observo el resultado final del software, a lo cual informo que el software cumple con todos los requisitos pedidos por el al inicio de toma de requerimientos, además pidió agregar unas funciones adicionales, lo cual no fueron mencionadas en la toma de requerimientos, funciones que fueron necesarias solicitar para poder gestionar el desempate en el deporte futbol y futbol sala.

## 4. Referencias

BOOCH, I. J.-G. (s.f.). *EL PROCESO UNIFICADO DE DESARROLLO DE SOFTWARE*. Addison Wesley .

Es.html.net. (s.f.). *¿Que es CSS?* Obtenido de <http://es.html.net/tutoriales/css/lesson1.php>

MaestrodelaWeb. (s.f.). *¿Que es responsive web design?* Obtenido de <http://www.maestrodelaweb.com/que-es-responsive-web-design/>

Openwebcms. (s.f.). *¿Que es bootstrap?* Obtenido de <http://openwebcms.es/2013/que-es-bootstrap/>

Php.Net. (s.f.). *¿Que es PHP?* Obtenido de <http://php.net/manual/es/intro-what-is.php>

RINAUDO, G. P.-L. (s.f.). *INGENIERIA DE SOFTWARE*. Alfaomega.

TrazosWeb. (s.f.). *Htмл5 ¿Que es? ¿Como usarlo?* Obtenido de <http://www.trazos-web.com/2010/02/01/html5-que-es-y-como-usarlo/>

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña. (11 de 09 de 1995). *Acuerdo No. 084*. Obtenido de <http://www.ufpso.edu.co/Estructura>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (s.f.). *Universidad Nacional Abierta y a Distancia*. Obtenido de [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/301404/301404\\_ContenidoEnLinea/leccin\\_11\\_\\_el\\_modelo\\_lineal\\_secuencial.html](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/301404/301404_ContenidoEnLinea/leccin_11__el_modelo_lineal_secuencial.html)

## **5. Diagnóstico Final**

Antes de iniciar este proyecto, la coordinación de deportes, de la dependencia de Bienestar Universitario gastaban mucho tiempo realizando los procesos de inscripción y realización de las competencias de una manera manual, lo cual traía como consecuencia una mala organización y demora en el proceso de gestión de los eventos.

Una vez el sistema ha sido implementado, la coordinación de deportes cuenta con un proceso más ágil y fácil de realizar a los estudiantes y docentes pertenecientes a la institución, organizando eventos en mucho menos tiempo, que el gastado de manera manual, y así llevando un registro de todos los eventos organizados y un mayor control de la información contenida en ella.

## 6. Conclusiones

Se realizó todo el proceso de toma de requerimientos y análisis de los mismos, para luego proceder con el desarrollo de los artefactos, que permitirían tener una idea clara de lo que se realizaría, y de cómo sería el software de gestión deportiva para la universidad.

Se implementó los casos de uso desarrollados con la ayuda de herramientas de programación SublimeText 2, uso de bootstrap para un estilo moderno, los lenguajes de programación php y lenguaje de web html5, junto con javascript, herramientas que ayudaron a cumplir los requerimientos establecidos en los casos de uso.

Para el desarrollo y prueba del software se usó el programa Xampp, para la instalación del servidor y comunicación de php con la base de datos Oracle, para dar cumplimiento con el sistema de gestión deportiva, y comprobar su correcto funcionamiento.

Durante el desarrollo de la pasantía en la oficina de deportes de bienestar universitario, de la universidad francisco de paula Santander Ocaña, donde fue posible experimentar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante todos los años de estudio, además de ampliar mi conocimiento, en temas como base de datos Oracle, Bootstrap y el lenguaje de programación Php.

## 7. Recomendaciones

Como ingeniero de sistemas mis recomendaciones para la oficina de deportes y para el jefe de bienestar universitario, es capacitar a las personas que se encargaran de gestionar el software para un correcto funcionamiento y una fácil implementación del mismo.

Buscar la manera de siempre optimizar todos los procesos que ellos realizan en su oficina, para así poder ofrecer a los usuarios de dicha oficina, el mejor servicio y una respuesta inmediata a sus consultas.

Además de implementar el software en todas las actividades posibles, para encontrar necesidades y factores para mejorar y conseguir un software más robusto y completo.

## Apéndice

### Apéndice A

LEY 44 DE 1993 (febrero 5)

Por la cual se modifica y adiciona la ley 23 de 1982 y se modifica la ley 29 de 1944

El Congreso de Colombia,

DECRETA:

#### CAPITULO I

Disposiciones especiales.

Artículo 1°.- Los empleados y funcionarios públicos que sean autores de obras protegidas por el Derecho de Autor, podrán disponer contractualmente de ellas con cualquiera entidad de derecho público.

Artículo 2°.- El artículo 29 de la Ley 23 de 1982, quedará así:

Los derechos consagrados a favor de los artistas intérpretes o ejecutantes, de los productores de fonogramas y de los organismos de radiodifusión tendrán la siguiente duración:

Cuando el titular sea persona natural, la protección se dispensará durante su vida y ochenta años más a partir de su muerte.

Cuando el titular sea persona jurídica, el término de protección será de cincuenta años, contados a partir del último día del año en que tuvo lugar la interpretación o ejecución, la primera publicación del fonograma o, de no ser publicado, de su primera fijación, o la emisión de su radiodifusión.

## CAPITULO II

### Del Registro Nacional del Derecho de Autor.

Artículo 3° Se podrán inscribir en el Registro Nacional del Derecho de Autor:

- a) Las obras literarias, científicas y artísticas;
- b) Los actos en virtud de los cuales se enajene el Derecho de Autor, así como cualquier otro acto o contrato vinculado con los derechos de autor o los derechos conexos;
- c) Los fonogramas;
- d) Los poderes de carácter general otorgados a personas naturales o jurídicas para gestionar ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor, o cualquiera de sus dependencias, asuntos relacionados con la Ley 23 de 1982.

Artículo 4°. El registro de las obras y actos sujetos a las formalidades del artículo anterior tiene por objeto:

- a) Dar publicidad al derecho de los titulares y a los actos y contratos que transfieran o cambien ese dominio amparado por la ley;
- b) Dar garantía de autenticidad y seguridad a los títulos de derechos de autor y derechos conexos y a los actos y documentos que a ellos se refiere.

Artículo 5° El registro de las obras y actos deben ajustarse, en lo posible, a la forma y términos preestablecidos por el derecho común para el registro de instrumentos públicos.

Tal diligencia será firmada en el libro o libros correspondientes por el funcionario competente.

Artículo 6° Todo acto en virtud del cual se enajene el Derecho de Autor, o los Derechos Conexos así como cualquier otro acto o contrato vinculado con estos derechos, deberá ser inscrito en el Registro Nacional del Derecho de Autor como condición de publicidad y oponibilidad ante terceros.

Artículo 7°.- El editor, el productor de obras audiovisuales, el productor fonográfico y videgrabador, establecidos en el país, de toda obra impresa, obra audiovisual, fonograma o videograma, o el importador de libros, fonogramas o videogramas que circulen en Colombia deberá cumplir, dentro de los 60 días hábiles siguientes a su publicación, transmisión pública, reproducción o importación, con el depósito legal de las mismas ante las entidades y en la cantidad definida en el reglamento que para el efecto expedirá el Gobierno Nacional.

La omisión del depósito legal será sancionada por la Dirección Nacional del Derecho de Autor con una multa igual a diez (10) veces el valor comercial de cada ejemplar no depositado.

Artículo 8°.- Toda obra que sea presentada como inédita para efectos de la inscripción en el Registro Nacional del Derecho de Autor, sólo podrá ser consultada por el autor o autores de la misma.

Artículo 9°.- El Gobierno Nacional establecerá los requisitos y procedimientos de inscripción ante el Registro Nacional del Derecho de Autor.

## Apéndice B

### DECRETO NÚMERO 1360 DE 1989 (Junio 23)

Por el cual se reglamenta la inscripción del soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor.

EL PRESIDENTE DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA,

en ejercicio de la facultad consagrada en el numeral 3o. del artículo 120 de la Constitución Política,

#### DECRETA:

Artículo 1o. De conformidad con lo previsto en la Ley 23 de 1982 sobre Derechos de Autor, el soporte lógico (software) se considera como una creación propia del dominio literario.

Artículo 2o. El soporte lógico (software) comprende uno o varios de los siguientes elementos: el programa de computador, la descripción de programa y el material auxiliar.

Artículo 3o. Para los efectos del artículo anterior se entiende por:

a) "Programa de computador": La expresión de un conjunto organizado de instrucciones, en lenguaje natural o codificado, independientemente del medio en que se encuentre almacenado, cuyo fin es el de hacer que una máquina capaz de procesar información, indique, realice u obtenga una función, una tarea o un resultado específico.

b)"Descripción de Programa": Una presentación completa de procedimientos en forma idónea, lo suficientemente detallada para determinar un conjunto de instrucciones que constituya el programa de computador correspondiente.

c)"Material auxiliar": todo material, distinto de un programa de computador o de una descripción de programa creado para facilitar su comprensión o aplicación, como por ejemplo, descripción de problemas e instrucciones para el usuario.

Continuación del Decreto "Por el cual se reglamenta la inscripción del soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor".

Artículo 4o. El soporte lógico (software), será considerado como obra inédita, salvo manifestación en contrario hecha por el titular de los derechos de autor.

Artículo 5o. Para la inscripción del soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor, deberá diligenciarse una solicitud por escrito que contenga la siguiente información:

1. Nombre, identificación y domicilio del solicitante, debiendo manifestar si habla a nombre propio o como representante de otro en cuyo caso deberá acompañar la prueba de su representación.
2. Nombre e identificación del autor o autores.
3. Nombre del productor.
4. Título de la obra, año de creación, país de origen, breve descripción de sus funciones, y en general, cualquier otra característica que permita diferenciarla de otra obra de su misma naturaleza.
5. Declaración acerca de si se trata de obra original o si por el contrario, es obra derivada.

6. Declaración acerca de si la obra es individual, en colaboración, colectiva, anónima, seudónima o póstuma.

Artículo 6o. A la solicitud de que trata el artículo anterior, deberá acompañarse por lo menos uno de los siguientes elementos: el programa de computador, la descripción de programa y/o el material auxiliar.

Artículo 7o. La protección que otorga el derecho de autor al soporte lógico (software) no excluye otras formas de protección por el derecho común.

ARTICULO 8o. Este Decreto rige a partir de la fecha de su publicación.

**PUBLIQUESE Y CUMPLASE**

Dado en Bogotá, D.E., a 23 de junio de 1989

Apéndice C

# **MANUAL DE USUARIO**

## **SISTEMA DE GESTIÓN**

### **DEPORTIVA**

## 1. INGRESO AL SISTEMA

Al ingresar a la página donde se encuentra la aplicación, aparece la siguiente ventana

The image shows a web browser window displaying the login page for the 'SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA'. The page features a red header with the university's logo on the left and the system title in white text. Below the header is a white login form with two input fields labeled 'Usuario' and 'Clave', and a red button labeled 'Iniciar Sesión'. At the bottom of the page, there is a grey footer containing contact information for Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, including the address, phone numbers, and email addresses.

En él se debe introducir el usuario y la contraseña por parte del usuario, en caso de que los casos sean incorrectos el sistema muestra de nuevo el formulario de ingreso, y si el usuario y la clave ingresada son correctos, lo lleva a la pantalla principal.

El sistema redirigirá al usuario a la pantalla principal del sistema, donde se podrán visualizar las diferentes opciones del menú:

### Gestión Deportiva

- Disciplina Deportiva
- Persona
- Equipo
- Rama
- Tipos sistema competencia
- Evento
- Lugar
- Fase
- Gestionar fecha a evento
- Gestionar sistema competencia a evento
- Gestionar disciplina a equipo
- Gestionar equipo a persona
- Gestionar evento a equipo

## Gestionar Competencia

- Gestionar encuentro
- Futbol – Futbol sala
- Tenis campo
- Baloncesto
- Últimate
- Tenis Mesa
- Taekwondo
- Voleibol
- Atletismo
- Natación
- Rugby

## Reportes

- Listado Equipos
- Listado Personas
- Listado Equipo por persona
- Listado de ronda

**SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA**

Inicio    GESTION DEPORTIVA    GESTIONAR COMPETENCIA    REPORTES    MANUAL DE USUARIO    Cerrar Sesión

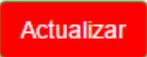
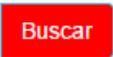
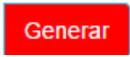
Bienvenido

Administrador diríjase a la parte superior, al menú y seleccione la opción que desea realizar.

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia Vía Acólula. Sede el Agudón Ocaña Norte de Santander - Código Postal 54002  
 horario de atención: Lunes a Viernes 7:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:30 p.m. a 5:00 p.m.  
 PBX: (+57) (7) 550088. Fuera de Ocaña: 01-8000-121022  
 E-mail: webmaster@ufps.edu.co - info@ufps.edu.co  
 2015

## Botones

En esta sección se describirá la función principal de los botones que se presentaran en los diferentes ítems

BOTÓN	DESCRIPCIÓN
	Inserta en la base de datos los datos ingresados en el formulario.
	Eliminar de la base de datos el dato seleccionado
	Modificar el dato seleccionado
	Actualiza los datos modificados en el formulario.
	Busca en el sistema el dato solicitado
	Muestra el dato seleccionado
	Genera el informe

Una vez detallado las generalidades básicas del sistema, se comenzara a detallar ítem por ítem, lo que se realiza en este.

### 1.1 GESTION DEPORTIVA

En esta sección se realizara todo lo relacionado con la gestión de los evento, es decir, lo relacionado con, disciplina deportiva, persona, rama, equipo, tipo sistema competencia, evento, lugar, fase, gestionar fecha a evento, gestionar sistema de competencia a evento, gestionar disciplina a equipo, gestionar equipo a persona, gestionar evento a equipo.



### 1.1.1 Disciplina deportiva

En este ítem, el sistema nos permite observar las disciplinas deportivas que trabaja la universidad.



### 1.1.2 Persona

En este ítem, el sistema nos permite gestionar las personas que harán parte del sistema, para ello en la interfaz gráfica se puede insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se ingresa un documento, nombre, apellido, código, sexo, tipo y jugador. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**GESTIONAR PERSONA**

FORMULARIO DE REGISTRO

Documento:

Nombre:

Apellido:

Código:

Sexo:

Tipo:

Jugador:

Insertar

Lista de PERSONAS

Nombre	Código	Acciones
CARLOS JOSE	17604	<input type="button" value="X"/> <input type="button" value="✎"/>

### 1.1.3 Equipo

En este ítem, el sistema nos permite gestionar equipos que formaran parte del evento, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se ingresa rama, nombre de equipo y delegado. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón insertar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR EQUIPO

FORMULARIO DE REGISTRO

Rama:

Nombre Equipo:

Delegado:

Lista de Equipo

Nombre	Delegado	Rama	Acción(es)
NACIONAL	YEISON ANDRES	MASCULINA	<input type="button" value="✖"/> <input type="button" value="✎"/>

### 1.1.4 Rama

En este ítem, el sistema nos permite gestionar las ramas que maneja el sistema, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se ingresa una descripción de rama. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR RAMA

The image shows two parts of the 'Gestionar Rama' interface. The top part is a 'FORMULARIO DE REGISTRO' (Registration Form) with a text input field labeled 'Descripcion' and a red 'Agregar' (Add) button. The bottom part is a 'Lista de RAMA' (Branch List) with a search bar labeled 'Busqueda' and a table with columns 'Descripcion' and 'Acción(es)'. The table contains one entry: 'MASCULINA' with two red action buttons (delete and edit).

### 1.1.5 Tipo sistema competencia

En este ítem, el sistema nos permite observar los sistemas de competencia deportivas que utilizara el sistema.

The image shows a 'Lista de Sistema de Competencia' (List of Competition System) interface. It features a table with the following structure:

Descripcion
TODOS CONTRA TODOS
ELIMINACION SENCILLA

### 1.1.6 Evento

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los eventos que maneja el sistema, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

Insertar: Se selecciona la rama que se organizara el evento, la disciplina deportiva y una descripción del evento. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

The image displays two screenshots from a web application. The top screenshot is titled "FORMULARIO DE REGISTRO" and contains three input fields: "Rama:" with a dropdown menu showing "--Seleccione--", "Disciplina:" with a dropdown menu showing "--Seleccione--", and "Descripcion:" with a text input field. A red button labeled "Agregar" is positioned below the fields. The bottom screenshot is titled "Lista de EVENTO" and features a search bar labeled "Busqueda". Below the search bar is a table with two columns: "Descripcion" and "Acción(es)". The table contains one row with the description "INTERROSCAS" and two red action buttons: one with a white 'X' (delete) and one with a white pencil (edit).

### 1.1.7 Lugar

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los lugares de encuentro donde se jugaran los partidos, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se inserta una descripción del lugar. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR LUGAR

La imagen muestra dos componentes de la interfaz de usuario:

- FORMULARIO DE REGISTRO:** Una sección con un campo de texto etiquetado como "Descripcion" y un botón rojo "Agregar" debajo.
- Vista de LUGAR:** Una sección con un campo de búsqueda "Busqueda" y una tabla de datos.

Descripcion	Acción(es)
CANCHA SINTETICA A	

### 1.1.8 Fase

En este ítem, el sistema nos permite gestionar las fases de juego, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se inserta una descripción del lugar. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR FASE

The image displays two screenshots of a web application interface for managing phases. The top screenshot shows a registration form titled "FORMULARIO DE REGISTRO" with a "Descripcion" field and an "Agregar" button. The bottom screenshot shows a table titled "Lista de FASE" with a search bar, columns for "Descripcion" and "Acciones", and a table with one row containing a red "X" and a red pencil icon.

### 1.1.9 Gestionar Fecha a evento

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los eventos con sus respectivas fechas, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se selecciona el evento, se ingresa una descripción del evento, y se asignan las fechas de inicio y fecha de fin. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR FECHA A EVENTO

FORMULARIO DE REGISTRO

Evento:

Descripcion:

Fecha Inicio:

Fecha Fin:

**Agregar**

lista de Evento por Fecha

Q Busqueda

EVENTO	FECHA INICIO	FECHA FIN	Acción(es)
INTERROSCAS 1 SEMESTRE	2016/04/22	2016/04/24	 
INTERDOCENTES 1 SEMESTRE	2016/04/23	2016/04/24	 

### 1.1.10 Gestionar Sistema de competencia a evento

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los sistemas de competencia a cada evento, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se selecciona el sistema de competencia, la fase del evento, el evento y una descripción. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR SISTEMA COMPETENCIA A EVENTO

FORMULARIO DE REGISTRO

Sistema:

Fase:

Evento:

Descripcion:

Agregar

lista de Sistema Competencia a Evento	
<input type="text" value="Busqueda"/>	
DESCRIPCION	Acción(es)
INTERROSCAS 1 SEMESTRE ES	<span style="background-color: #f44336; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">✕</span> <span style="background-color: #f44336; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">✎</span>
INTERDOCENTES 1 SEMESTRE TCT	<span style="background-color: #f44336; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">✕</span> <span style="background-color: #f44336; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">✎</span>

### 1.1.11 Gestionar Disciplina deportiva a equipo

En este ítem, el sistema nos permite asignar las disciplinas deportivas a cada equipo, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se selecciona el equipo y la disciplina que jugara. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR DISCIPLINA DEPORTIVA A EQUIPO

FORMULARIO DE REGISTRO

Equipo:

Disciplina:

Lista de Disciplina a Equipo

Equipo	Deporte	Acciones
BUCARAMANGA	BALONCESTO	<input type="button" value="✖"/> <input type="button" value="✍"/>
NACIONAL	FUTBOL	<input type="button" value="✖"/> <input type="button" value="✍"/>

### 1.1.12 Gestionar Persona a equipo

En este ítem, el sistema nos permite asignar equipos a cada persona, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se selecciona la persona, el equipo que pertenece y el estado del jugador. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR PERSONA A EQUIPO

FORMULARIO DE REGISTRO

Persona:

Equipo:

Estado:

lista de Personas por Equipo

Busqueda

PERSONA	EQUIPO	Acción(es)
ANDRES JULIAN	CUCUTA	<input type="button" value="X"/> <input type="button" value="✎"/>

### 1.1.12 Gestionar Evento a equipo

En este ítem, el sistema nos permite asignar los equipos con su respectivo evento, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Se selecciona el equipo y el evento que se inscribirá, además del grupo que pertenece. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

## GESTIONAR EVENTO A EQUIPO

**FORMULARIO DE REGISTRO**

Equipo:

Evento:

Grupo:

Agregar

lista de Evento a Equipo			
<input style="width: 95%; border: 1px solid #ccc;" type="text" value="Q Busqueda"/>			
EQUIPO	EVENTO	GRUPO	Acción(es)
NACIONAL	INTERROSCAS 1 SEMESTRE	A	<span style="color: red; font-size: 1.2em;">✕</span> <span style="color: red; font-size: 1.2em;">✎</span>

### 1.2 GESTIÓNAR COMPETENCIA

En esta sección se realizara todo lo relacionado con la gestión de los encuentros, es decir los enfrentamientos ronda por ronda de cada evento.

# SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA

Inicio
GESTION DEPORTIVA ▾
GESTIONAR COMPETENCIA ▾
REPORTES ▾
MANUAL DE USUARIO
Cerrar Sesión

**Administrador**

Bienvenido

Seleccione al menú y seleccione la opción que desea realizar.

- Gestionar Encuentro
- Futbol-Futbol Sala
- Tennis Campo
- Baloncesto
- Ultimate
- Tennis Mesa
- Taekwondo
- Voleibol
- Atletismo
- Natacion
- Rugby

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia Vía Acacire, sede en Algodonal Ocaña Norte de Santander - Código Postal: 546502

Horario de atención: Lunes a Viernes 7:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

PBX: (+57) (7) 5690088. Fuera de Ocaña: 01-8000-121022

E-mail: webmaster@ufpsa.edu.co - info@ufpsa.edu.co

2015

### 1.2.1 Gestionar Encuentro

En este ítem, el sistema se encargara de realizar toda la gestión de los enfrentamientos.

**Buscar:** Se selecciona la disciplina deportiva que se va a organizar el evento, el sistema busca que eventos fueron creados para dicha disciplina.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar, el sistema carga los datos que se registran en el formulario para que el usuario observe que es lo que va a borrar, y selecciona la opción borrar.

**Nota:** Para que el sistema nos muestre información, se debió haber creado un evento antes para dicha disciplina.

## GESTIONAR ENCUENTRO

FORMULARIO DE ENCUENTRO

Disciplina: --Seleccione--

Buscar

Luego de seleccionado que deporte se realizara el encuentro, si existe un evento creado no los mostrara, para proceder a generar el encuentro presionamos en el signo más.

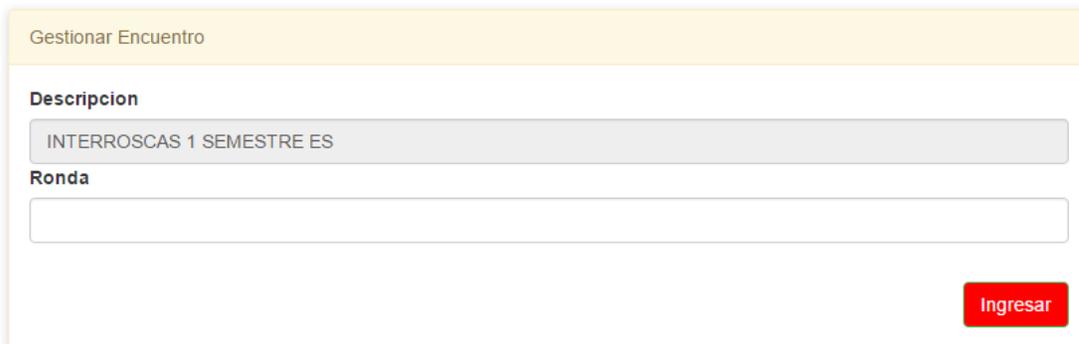
FORMULARIO DE ENCUENTRO

Disciplina: FUTBOL

Buscar

Lista de EVENTO	
Descripcion	Acción(es)
INTERROSCAS 1 SEMESTRE ES	+

Después procedemos a llenar los datos requeridos y presionamos ingresar para organizar el evento del deporte que seleccionamos.



Gestionar Encuentro

Descripcion

INTERROSCAS 1 SEMESTRE ES

Ronda

Ingresar

Nota: para seguir organizando las demás rondas del evento, si es de eliminación sencilla, se debe ingresar todos los datos del formulario.

### **1.2.2 Futbol - Futbol Sala**

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

Nota: para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR FUTBOL FUTSALA



FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Evento:

Equipo 1:

Equipo 2:

Equipo Ganador:

Equipo Perdedor:

Goles Equipo 1:

Goles Equipo 2:

### 1.2.3 Gestionar Tenis de campo

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR TENIS DE CAMPO

**FORMULARIO DE REGISTRO**

<b>Lugar:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Evento:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 1:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 2:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Ganador:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Perdedor:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Set Equipo 1</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Set Equipo 2</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>

### 1.2.4 Gestionar Baloncesto

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR BALONCESTO

**FORMULARIO DE REGISTRO**

<b>Lugar:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Evento:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 1:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo 2:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Ganador:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Equipo Perdedor:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Cesta Equipo 1</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Cesta Equipo 2</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>

### 1.2.5 Gestionar Últimate

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

# GESTIONAR ULTIMATE

**FORMULARIO DE REGISTRO**

**Lugar:**

**Evento:**

**Equipo 1:**

**Equipo 2:**

**Equipo Ganador:**

**Equipo Perdedor:**

**Goles Equipo 1:**

**Goles Equipo 2:**

## 1.2.6 Gestionar Ultimate

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR TENIS DE MESA

FORMULARIO DE REGISTRO

**Lugar:**

**Evento:**

**Equipo 1:**

**Equipo 2:**

**Equipo Ganador:**

**Equipo Perdedor:**

**Set Equipo 1**

**Set Equipo 2**

### 1.2.7 Gestionar Taekwondo

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR TAEKWONDO

FORMULARIO DE REGISTRO

<b>Lugar:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Evento:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Jugador 1:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Jugador 2:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Jugador Ganador:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Jugador Perdedor:</b>	<input style="width: 80%;" type="text" value="--Seleccione--"/>
<b>Puntos Jugador 1</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Puntos Jugador 2</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>

### 1.2.8 Gestionar Voleibol

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR VOLEIBOL

The image shows a registration form titled "FORMULARIO DE REGISTRO" with the following fields:

- Lugar: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Evento: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Equipo 1: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Equipo 2: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Equipo Ganador: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Equipo Perdedor: Dropdown menu with "--Seleccione--" and a downward arrow.
- Puntos Equipo 1: Text input field.
- Puntos Equipo 2: Text input field.

### 1.2.9 Gestionar Atletismo

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR ATLETISMO

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Fase:

Evento:

Fecha:

Camador:

Metros:

Tiempo:

### 1.2.10 Gestionar Natación

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR NATACION



FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Fase:

Evento:

Fecha:

Nadador:

Metros:

Tiempo:

### 1.2.11 Gestionar Rugby

En este ítem, el sistema nos permite gestionar los datos de la disciplina deportiva, para ello en la interfaz gráfica podemos insertar, actualizar y borrar:

**Insertar:** Si desea organizar el evento de manera manual, se llenan los datos requeridos. Si se desea guardar la información en la base de datos, se selecciona el botón agregar.

**Actualizar:** Se selecciona el registro que se quiere modificar con el botón lápiz, el sistema carga los datos de este registro en el formulario. En este se modifica los campos deseados y se selecciona la opción actualizar.

**Borrar:** Se selecciona el registro que se quiere borrar con el botón X, el sistema pregunta si está seguro de borrar el dato, presiona si para borrar.

**Nota:** para poder ingresar un encuentro, se debe haber creado primero, los equipos, tanto el evento, como el lugar de juego.

## GESTIONAR RUGBY

FORMULARIO DE REGISTRO

Lugar:

Evento:

Equipo 1:

Equipo 2:

Equipo Ganador:

Equipo Perdedor:

Puntos Equipo 1:

Puntos Equipo 2:

### 1.3 REPROTES

En esta sección el sistema nos mostrara los listados solicitados por el administrador.



# SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA

[Inicio](#)   
 [GESTION DEPORTIVA](#)   
 [GESTIONAR COMPETENCIA](#)   
 [REPORTES](#)   
 [MANUAL DE USUARIO](#)   
 [Cerrar Sesión](#)

Bienvenido

**Administrador** diríjase a la parte superior, al menú

- Listado Equipos
- Listado Personas
- Listado Personas por Equipo
- Listado Equipos por Evento
- Listado Equipos por Disciplina
- Listado Sistema por Evento
- Listado Evento
- Listado Ronda

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia Vía Acochun. Sede el Algodonal Ocaña Norte de Santander - Código Postal: 546052.  
 Horario de atención: Lunes a Viernes 7:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.  
 PBX: (+57) (7) 5190088. Fuera de Ocaña: 01-8000-121022  
 E-mail: webmaster@ufpsco.edu.co - info@ufpsco.edu.co  
 2015

### 1.3.1 Listado de Equipos

## LISTADO EQUIPO

FORMULARIO DE FILTRO

Fecha Inicio:

Fecha Fin:

Rama:

General



## Listado de Equipos

Fecha: 26-04-16

ID	NOMBRE	RAMA	DELEGADO
1	NACIONAL	MASCULINA	YEISON ANDRES
2	MEDELLIN	MASCULINA	CARLOS JOSE
3	CUCUTA	MASCULINA	MARIO ANDRES
4	BUCARAMANGA	MASCULINA	ANDRES JULIAN
16	NACIONAL A	FEMENINA	CAMILO JULIAN

### 1.3.2 Listado de Personas

## LISTADO PERSONAS

FORMULARIO DE FILTRO

Sexo:

Tipo:

Jugador:

General



## Listado de Personas

Fecha: 25-04-16

DOCUMENTO	NOMBRE	APELLIDO	CODIGO	SEXO	TIPO	JUGADOR
1096234432	CARLOS JOSE	PEREZ TORRES	311223	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1096723048	MARIO ANDRES	CONTRERAS PEREZ	311223	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1096532238	ANDRES JULIAN	TORRES	162334	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1096234433	YEISON ANDRES	PEREZ	180543	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1096532238	JOSE CAMILO	ESTRAD	750221	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1094432234	CAMLO JULIAN	GONZALEZ	190443	MASCULINO	ESTUDIANTE	CAPTAN
1094432234	ANA CAROLINA	SANCHEZ ESTRADA	188545	FEMENINO	ESTUDIANTE	JUGAD

### 1.3.3 Listado de Personas por equipo

## LISTADO PERSONAS POR EQUIPO

FORMULARIO DE FILTRO

Equipo:



## Listado de Personas por Equipo

Fecha: 25-04-16

NOMBRE	APELLIDO	CODIGO	EQUIPO
JOSE CAMILO	ESTRAD	750221	NACIONAL
YEISON ANDRES	PEREZ	180543	NACIONAL
CARLOS JOSE	PEREZ TORRES	311223	MEDELLIN
CAMLO JULIAN	GONZALEZ	190443	CUCUTA
ANDRES JULIAN	TORRES	162334	CUCUTA
MARIO ANDRES	CONTRERAS PEREZ	311223	BUCARAMANGA

### 1.3.4 Listado de Equipos por evento

## LISTADO EQUIPO POR EVENTO

FORMULARIO DE FILTRO

Evento:

**Generar**



## Listado de Equipos por Evento

Fecha: 28-04-16

NOMBRE	EVENTO
MEDELLIN	INTERROSCAS 1 SEMESTRE
NACIONAL	INTERROSCAS 1 SEMESTRE
CUCUTA	INTERROSCAS 1 SEMESTRE
NACIONAL A	INTERDOCENTES 1 SEMESTRE
BUCARAMANGA	INTERDOCENTES 1 SEMESTRE

### 1.3.5 Listado Equipos por disciplina

## LISTADO EQUIPO POR DISCIPLINA

FORMULARIO DE FILTRO

Disciplina:

Evento:

**Generar**



## Listado de Disciplina por Equipo

Fecha: 2-05-16

EQUIPO	DISCIPLINA
CUCUTA	FUTBOL
MEDELLIN	FUTBOL
NACIONAL	FUTBOL
BUCARAMANGA	BALONCESTO
NACIONAL A	BALONCESTO

### 1.3.6 Listado Sistema por evento

## LISTADO DE SISTEMA POR EVENTO

FORMULARIO DE FILTRO

Evento:

Sistema:

Generar



## Listado de Sistema por Evento

Fecha: 2-05-16

EVENTO	SISTEMA
INTERROSCAS 1 SEMESTRE ES	ELIMINACION SENCILLA
INTERDOCENTES 1 SEMESTRE TCT	ELIMINACION SENCILLA
INTERROSCAS 1 SEMESTRE TCT	TODOS CONTRA TODOS

### 1.3.7 Listado de Evento

## LISTADO DE EVENTO

FORMULARIO DE FILTRO

Fecha Inicio

Fecha Fin

Generar



## Listado de Eventos

Fecha: 2-05-16

EVENTO	FECHA INICIO	FECHA FIN
INTERROSCAS 1 SEMESTRE	2016/04/21	2016/04/22
INTERDOCENTES 1 SEMESTRE	2016/04/23	2016/04/24

### 1.3.8 Listado de Rondas

## LISTADO DE RONDA

FORMULARIO DE FILTRO

Evento:

Ronda

Generar



# Listado de Ronda

Fecha: 28-04-16

EQUIPO 1	EQUIPO 2	LUGAR	FECHA	HORA
----------	----------	-------	-------	------