



Revista Electrónica de
Tecnología, Educación y Ciencia
ISSN: 2953-5654
<http://retec.unsa.edu.ar>
Universidad Nacional de Salta

Trabajo final de pregrado
Sistema Web para la Gestión y Organización de Torneos de Hockey

Ana Paula Luiszaga

Facultad de Ciencias Exactas – Universidad Nacional de Salta

Revista Electrónica de Tecnología, Educación y Ciencia,
Volumen 1, Número 2, pág. 98-100, jun, 2024. ISSN: 2953-5654

Disponible en <http://retec.unsa.edu.ar/>

Trabajo final de pregrado

Sistema Web para la Gestión y Organización de Torneos de Hockey

Ana Paula Luiszaga

Facultad de Ciencias Exactas – Universidad Nacional de Salta

Director: Lic. Carlos Ismael Orozco

Co-Director Dr. Cristian Martínez

Carrera: Tecnicatura Universitaria en Programación

Año: 2022

Objetivo

El objetivo del proyecto fue diseñar y desarrollar un Sistema Web para la Gestión y Organización de Torneos de Hockey, cumpliendo con los estándares modernos de desarrollo y aplicando tecnologías avanzadas.

Resumen del Trabajo

Este estudio de caso se centra en un torneo organizado por el Jockey Club de Salta en la Provincia de Salta, que cuenta con una gran convocatoria, con aproximadamente 2,500 jugadoras y 300 equipos distribuidos en diferentes categorías.

El Sistema Web desarrollado permite la registración de usuarios, clubes, entrenadores y la lista de buena fe. La inscripción de equipos y la gestión de la lista de buena fe puede ser realizada por cualquier usuario, facilitando así la inscripción al torneo. Esta funcionalidad proporciona a los organizadores una visión clara de la cantidad de equipos y jugadoras participantes, así como del importe recaudado en concepto de inscripción.

Una vez registrados los equipos, el Sistema facilita la creación del fixture. Este proceso incluye la definición de zonas y la programación de los partidos correspondientes. El organizador puede personalizar la cantidad de equipos por zona, y el sistema se encarga de crear las mismas de manera automática. Al ser un torneo recreativo, un mismo club puede presentar varios equipos en una categoría, el sistema se asegura de que, en la medida de ser posible, estos equipos se distribuyan en distintas zonas.

Luego del armado de las zonas, es posible el armado de los partidos correspondientes, creando todos los cruces posibles de la zona, dando lugar a completar los resultados de los partidos para que se actualice de forma automática la tabla de posiciones por zona.

Para la creación del fixture existen tres formas: Copa de Oro, Copa de Plata y Copa de Bronce; la elección de estas es lo que indicará al sistema los equipos que podrán clasificar a la siguiente ronda. Es así que, para la etapa de clasificación y la generación de los partidos

correspondientes al cruce de zonas, el Sistema tiene en cuenta la cantidad de equipos inscritos y además la modalidad de fixture elegida anteriormente.

Con el registro de clubes y jugadoras, el Sistema proporciona información detallada sobre la cantidad de equipos inscritos, clasificándolos por categoría, así como el número de jugadoras participantes. Los entrenadores, desde su perfil de usuario, pueden ver la cantidad de equipos a su cargo, los equipos inscritos en el torneo y consultar las tablas de posiciones y los resultados de los partidos jugados.

Referencias

- [1] Laravel [en línea] <<https://laravel.com/>>
- [2] Bootstrap [en línea] <<https://getbootstrap.com/>>
- [3] JQuery [en línea]. <<https://jquery.com/>>
- [4] Bootsniip [en línea] <<https://bootsnipp.com/>>
- [5] Manual de Git [en línea] <<https://desarrolloweb.com/manuales/manual-de-git.html>>
- [6] AdminLTE [en línea] <<https://adminlte.io/docs/3.2/>>
- [7] FakerPHP / Faker [en línea] ><https://fakerphp.github.io>>