



MODULO PARA EL CONTROL DE CLUBES DEPORTIVOS

**DUGLAS ROLANDO GONZÁLEZ AYALA
LEONARDO ENRIQUE PINZÓN CABALLERO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS (C.R.S.)
FACULTAD DE INGENIERÍA
TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
SOACHA, CUNDINAMARCA
2008**

TABLA DE CONTENIDO DEL DOCUMENTO

TITULO	4
INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS DEL PROYECTO	6
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
ORIGEN DEL PROYECTO	7
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	8
ESTADO DEL ARTE	9
MARCO REFERENCIAL	10
MARCO TEÓRICO	10
MARCO CONCEPTUAL	12
MARCO JURÍDICO	14
METODOLOGÍA	15
DESARROLLO DEL PROYECTO	16
DIAGRAMA SISTEMA ACTUAL	16
DIAGRAMA SISTEMA PROPUESTO	17
INGRESO DE INFORMACIÓN	18
CONSULTA DE INFORMACIÓN	19
MODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN	20
ELIMINACIÓN DE INFORMACIÓN	21
MENSAJES DE VALIDACIÓN Y DE ERROR	22

PERFILES DE USUARIO 24
CUADRO DE METODOLOGÍA 26
FALTANTES DEL SISTEMA 27
BIBLIOGRAFÍA 28

TITULO

MODULO PARA EL CONTROL DE LA INFORMACIÓN EN CLUBES
DEPORTIVOS

INTRODUCCIÓN

Como muchos de nosotros sabemos, la información es el homeostato de todos los sistemas, ya que entre más información exista en un sistema menor será su incertidumbre y mayor será su capacidad de adaptación por parte del medio. Podemos determinar entonces con lo anteriormente mencionado que la información ha sido parte fundamental para el proceso evolutivo del ser humano.

Desde el principio de los tiempos, el ser humano ha adquirido experiencias y conocimientos, dichas experiencias y conocimientos han tratado de pasarlas de generación en generación, lo cual ha creado gran pérdida de conocimiento e información; por dicha razón se ingenio la escritura y la imprenta que le permitiría de una vez por todas mantener y distribuir la información.

Hoy en día mantener la información almacenada no es suficiente, es necesario poder tener un control y una administración apropiada de esta. Por tal razón después de la invención de los equipos de cómputo, se crearon estructuras que además de almacenar los datos permiten el acceso a ello para realizar inserción, consultas, eliminaciones y modificaciones de los datos.

A pesar de que actualmente se cree que el activo más valioso de una empresa es el dinero, debemos tener en cuenta que lo que hace el dinero en las empresas y entidades de hoy en día es la información, ya que manejan gran cantidad de datos sobre sus productos y sus negociaciones.

Por lo anteriormente mencionado se decidió crear este proyecto, estableciendo las necesidades que el Programa de Clubes Deportivos tiene en el manejo y control de la información.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar e implementar el modulo de control de información en clubes deportivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el Sistema actual de manejo de información para clasificar las fallas existentes.
- Estudiar el sistema actual y el propuesto.
- Realizar la Normalización de los datos.
- Desarrollar el Diagrama Entidad Relación.
- Crear una Interfaz Grafica Amigable para el Usuario.
- Realizar una Validación de los datos Capturados.
- Depurar el Sistema de Información para Garantizar su Funcionalidad.
- Implementar el modulo de perfiles de usuario que requiere el sistema.
- Implementar el sistema de información en el sitio de requisición, para realizar las pruebas Piloto.
- Desarrollar los Manuales de Usuario y Técnico.

ORIGEN DEL PROYECTO

Este proyecto se origino a partir del estudio de una problemática que se encuentra en la mayoría de las entidades estatales, la necesidad estudiada hace referencia al manejo inadecuado de la información, ya que actualmente estas entidades la manejan de manera escrita, lo cual impide una buena gestión de la misma dejando de esta manera en tela de juicio la eficiencia y al veracidad de tal información.

Los Clubes Deportivos son una de las entidades gubernamentales más importantes en el Deporte, ya que maneja varios programas y proyectos deportivos. Estas instituciones tiene la necesidad de Implementar un Sistema de Información que les permita controlar y gestionar los datos concernientes a sus programas.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los Clubes Deportivos como todas las demás entidades del estado manejan información de vital importancia, por lo cual se hace necesario que esta información tenga los conceptos básicos de fiabilidad y de eficiencia, para facilitar y garantizar una buena toma de decisiones.

El problema radica en que la información concerniente a sus programas , es manejada actualmente de manera escrita en una serie de carpetas facilitadas por los diferentes clubes deportivos, estas carpetas son posteriormente archivadas, pero a la hora de realizar la verificación o consulta de la información presentada por los clubes se hace largo y tedioso el trabajo de encontrar un dato en específico. Además de esto cuando una carpeta es manipulada varias veces tiende a un desgaste natural, lo cual perjudica de manera significativa el entendimiento de los datos.

Como alternativa para la solución parcial de los problemas anteriormente mencionados, los coordinadores de los Clubes Deportivos han decidido manejar la información más importante en hojas de cálculo y en procesadores de texto, pero estos programas no les permiten realizar consultas detalladas ni tener plena seguridad en la información que en ellos se ingresa.

En este proyecto se creó un modulo que permite el manejo optimo y seguro de esta información; almacenándola en forma organizada, relacionada y con un fácil acceso. Además se creó un interfaz grafica agradable para el usuario, con su fácil manipula miento entre las diferentes opciones que se ofrecen.

ESTADO DEL ARTE

Actualmente los seres humanos se desenvuelven en el ambiente deportivo en diferentes formas, algunos son aficionados, deportistas o forman parte de organizaciones o asociaciones deportivas. Todos y cada uno de los círculos mencionados por lo general manejan información y estadísticas que le permiten tener un completo conocimiento del mundo deportivo. En cuanto a sistemas de información de carácter deportivo se refiere existen por centenares en el mundo, estos permiten a las personas que se relacionan directa o indirectamente con el deporte tengan acceso a todo lo referente al deporte.

COLDEPORTES NACIONAL es una organización gubernamental que maneja los aspectos deportivos en Colombia, en esta entidad existe un sistema de información denominado SINDEP.

El sistema de información nacional del deporte (SINDEP) plantea una infraestructura informática que permite almacenar, actualizar, consultar y generar reportes estándar y específicos de la información deportiva nacional. Las organizaciones deportivas pueden realizar la carga de información al SINDEP utilizando el acceso a Internet para la conexión a la página web de Coldeportes o la url: (<http://200.75.42.126/webcol/default.asp>). La Coordinación de Apoyo Tecnológico de Coldeportes Nacional, hizo referencia a la inexistencia de alguna aplicación o software creado para los programas del Deporte Asociado en Colombia. A nivel internacional se realizó una búsqueda exhaustiva en los diversos buscadores de Internet: Google, Yahoo, Alta vista, Hispavista, Hotmail, con diferentes criterios de búsqueda: software Clubes Deportivos, aplicación Clubes Deportivos, descubriendo de esta manera la inexistencia de alguna aplicación a nivel internacional que hiciese referencia al sistemas de Clubes Deportivos.

MARCO REFERENCIAL

MARCO TEÓRICO

Para la construcción del sistema de información se hace necesaria la necesidad de conocer los comportamientos propios de un sistema, su organicidad, su sinergia, los sub sistemas que lo componen etc. Esto conlleva a crear un sistema que tenga un homeostato o regulador que le permitirá su evolución y por consiguiente su supervivencia.

Los sistemas de información contienen un eje principal denominado estructura de almacenamiento permanente, la cual tiene como función principal almacenar la información en registros que se relacionan entre si de manera coherente. Estas estructuras permiten el acceso a la información para realizarles el respectivo tratamiento de datos: Consulta, modificación, Ingreso y eliminación.

Para realizar el tratamiento de datos en un Sistema de Información, se hace necesario que esto se haga a través de una G.U.I. (Interfaz grafica de usuario), la cual le permite a los usuarios del sistema acceder a la información de manera fácil y ordenada.

Al brindar seguridad en la información almacenada, al permitir la realización de consultas detalladas y precisas, al generar reportes funcionales, al permitir controlar y gestionar los datos, se puede decir que está haciendo referencia a un Sistema de Información.

Para la creación de estructuras de almacenamiento mencionadas anteriormente existen diversos gestores: PostgreSQL, MySQL, Apache Derby, Microsoft SQL

Server Compact Edition, Fox Pro, IBM Informix, MAGIC etc. El utilizado en este proyecto será MySQL ya que es libre, fácil de manejar y es multiusuario.

Al realizar la codificación para el procesamiento de datos, es necesario tener una Interfaz de procesamiento: java, c, perl, php, jsp etc. En este caso será utilizada php (**H**ypertext **P**re-processor), ya que este programa es libre y es especial para el manejo de páginas web dinámicas. En lo referente a interfaz grafica se utilizará el lenguaje de programación más conocido y utilizado en el mundo para el diseño de paginas web: HTML (**H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage), ya que esta estandarizado en Internet y es fácil de manejar; este lenguaje de programación web, se puede visualizar de manera gráfica en el monitor a través de navegadores web: Internet Explorer, Opera, Firefox, Netscape, Safari etc. El utilizado para visualizar en forma grafica la codificación de HTML en este proyecto será Internet Explorer, ya que es el navegador más popular en el mundo.

El sistema de Información se ubicara a un nivel de red denominado LAN (Red de Área Local), ya que está estimado que la aplicación será utilizará en máximo dos equipos de computo.

MARCO CONCEPTUAL

Realizando el previo análisis de la solución de software, se procede a utilizar la herramienta informática denominada MySQL “es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual...”^[1], realiza a través de una consola la creación de campos de almacenamiento con sus respectivos atributos, también crear registros y tablas, además permite relacionar de manera coherente las tablas por medio de llaves principales y foráneas.

En la creación de la (GUI) Interfaz Grafica de Usuario, se utilizo un lenguaje de programación web denominado HTML “es el acrónimo inglés de **HyperText Markup Language**, que se traduce al español como Lenguaje de Marcas Hipertextuales. Es un lenguaje de marcación diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web.”^[2], además permite en su código fuente la utilización de otros leguajes de programación.

En el tratamiento de datos se utilizo PHP “es un lenguaje de programación usado normalmente para la creación de páginas web dinámicas. PHP es un acrónimo recursivo que significa "Hypertext Pre-processor", el cual se trata de un lenguaje interpretado.”^[3], este lenguaje de programación se acopla al código fuente del HTML para realizar el tratamiento de datos a través de una Interfaz Grafica de Usuario. Para que dicha Interfaz Gráfica sea visible en un monitor se trabajará sobre un navegador conocido como Internet Explorer “**Microsoft Windows Internet Explorer** (también conocido antes como **Internet Explorer**, **IE** o **MSIE**) es un navegador de Internet producido por Microsoft para su plataforma Windows y más tarde para Apple Macintosh y Solaris Unix”^[4]

Para realizar la conexión entre la base de datos y el código de tratamiento se utilizo un programa servidor llamado Apache “El **servidor HTTP Apache** es un software (libre) servidor HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1”^[5].

[1] [2] [3] [4] <http://es.wikipedia.org>

MARCO JURÍDICO

LEY 181 DE 1995

"Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte".

(Nota: Modificada en lo pertinente por la Ley 344 de 1996 artículo 44)

La ley del deporte esta regida por una serie de estatutos entre los cuales se destacan los siguientes

ART. 4°—Derecho social. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social, bajo los siguientes principios:

Universalidad, Participación comunitaria, Participación ciudadana

11. Velar porque la práctica deportiva esté exenta de violencia y de toda acción o manifestación que pueda alterar por vías extradeportivas los resultados de las competencias

METODOLOGÍA

Sin duda alguna los sistemas de información han sido de gran ayuda en el desarrollo de las empresas, por su capacidad de adecuación a los requerimientos específicos. Es por esto que queremos implementar una metodología que reúna las necesidades del deporte asociado, y dar la mejor solución a dichas necesidades de sistematizar, gestionar y controlar su información. Para este proyecto las etapas metodológicas seguidas fueron:

- Se Analizo el Sistema actual de manejo de información para clasificar las fallas existentes, Por medio de verificaciones visuales en los registros de los Clubes Deportivos.
- Se estudio el sistema actual y el propuesto, para ello se conto con el apoyo y asesoría de los tutores de la Universidad Minuto de Dios Soacha.
- Se realizo la Normalización de los datos, por medio de registros de ejemplo que permitieron un óptimo moldeado del sistema de información.
- Se desarrollo el Diagrama Entidad Relación en el cual se define las diferentes relaciones que existen entre las tablas.
- Se creó una Interfaz Grafica Amigable para el Usuario, por medio de ventanas que agradan al momento de trabajar con el sistema de información.
- Se realizó una validación de los datos capturados, por medio de pruebas que garantizaron la veracidad de la información registrada.

DESARROLLO DEL PROYECTO

DIAGRAMA DEL SISTEMA ACTUAL CLUB DEPORTIVO

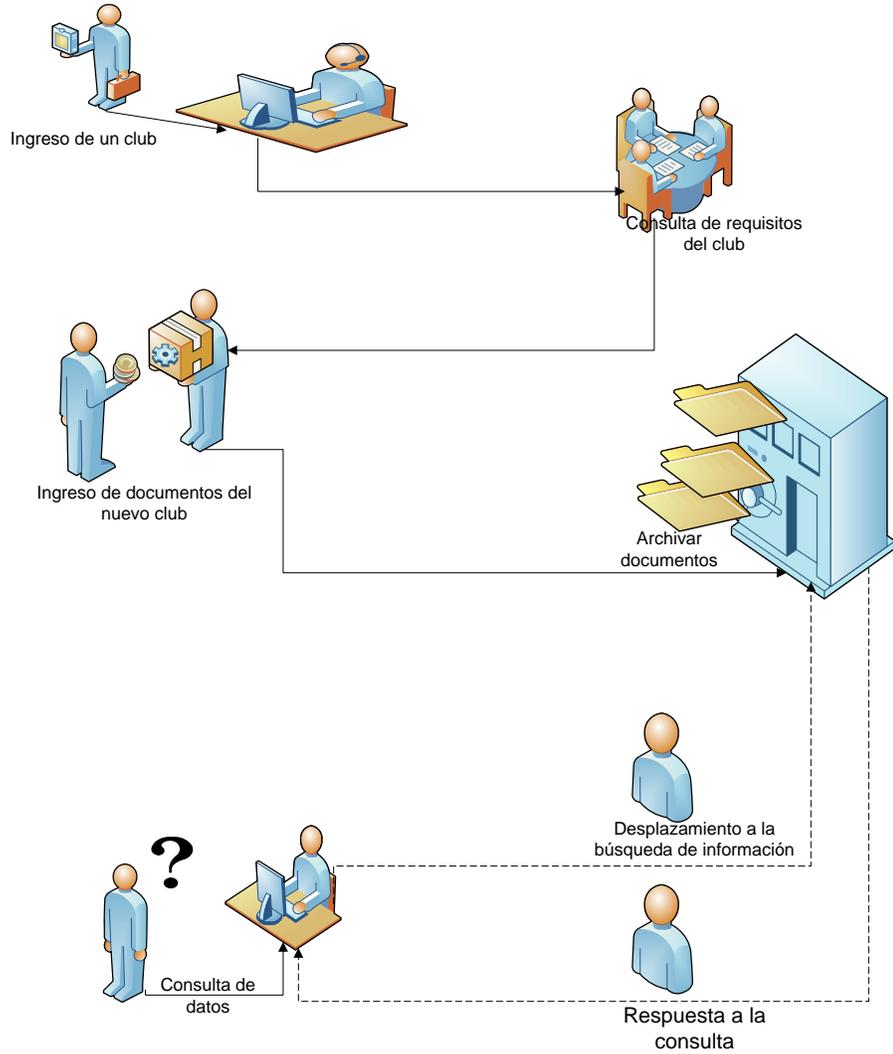
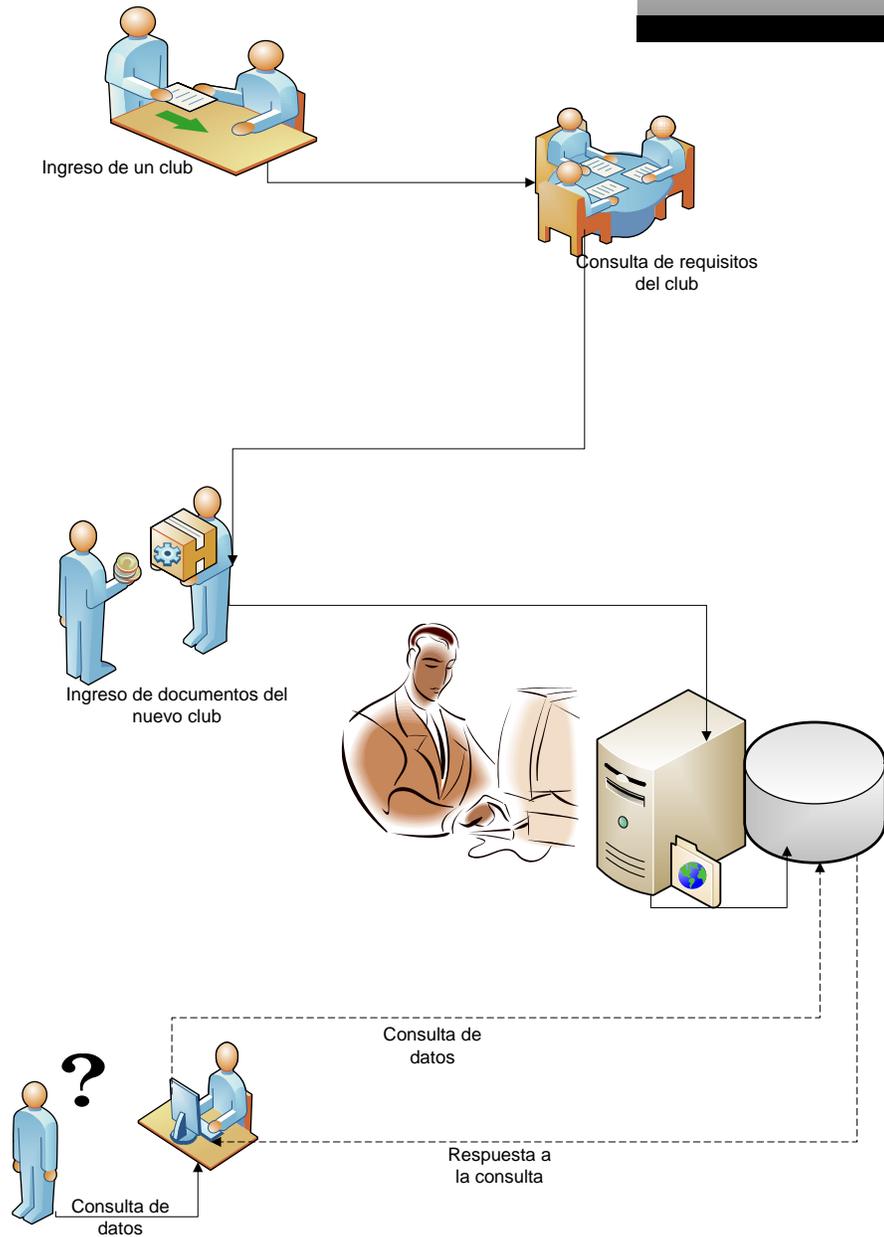


Diagrama del sistema propuesto Club Deportivo

Jueves 20 de marzo de 2008



INGRESO DE INFORMACIÓN

El ingreso de la información se hace a través de una interfaz que le muestra al usuario un formulario que debe ser diligenciado basándose en la información presentada por los clubes deportivos.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `http://127.0.0.1/leo/marco.php`. The page features a header with the text "CLUBES DEPORTIVOS" and a navigation menu on the left. The main content area is titled "Registro De Clubes" and contains a registration form with the following fields:

Nombre	<input type="text"/>
Liga	Futbol <input type="button" value="v"/>
No Resolucion	<input type="text"/>
Personeria Juridica	<input type="text"/>
Estatus	Activo <input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="GUARDAR"/> <input type="button" value="BORRAR"/>	

The left navigation menu includes the following links:

- Ingresar Nuevo Club
- Consultar Clubes
- Consulta Por Liga
- Modificar Club
- Eliminar Club
- Administracion De Datos
- Administracion Por Club
 - Usuarios
- Cerrar Sesion

CONSULTA DE INFORMACIÓN

Las consultas de la información se hacen a través de una interfaz que le muestra al usuario un listado de registros dependiendo de la consulta que desee hacer.



Clubes Deportivos

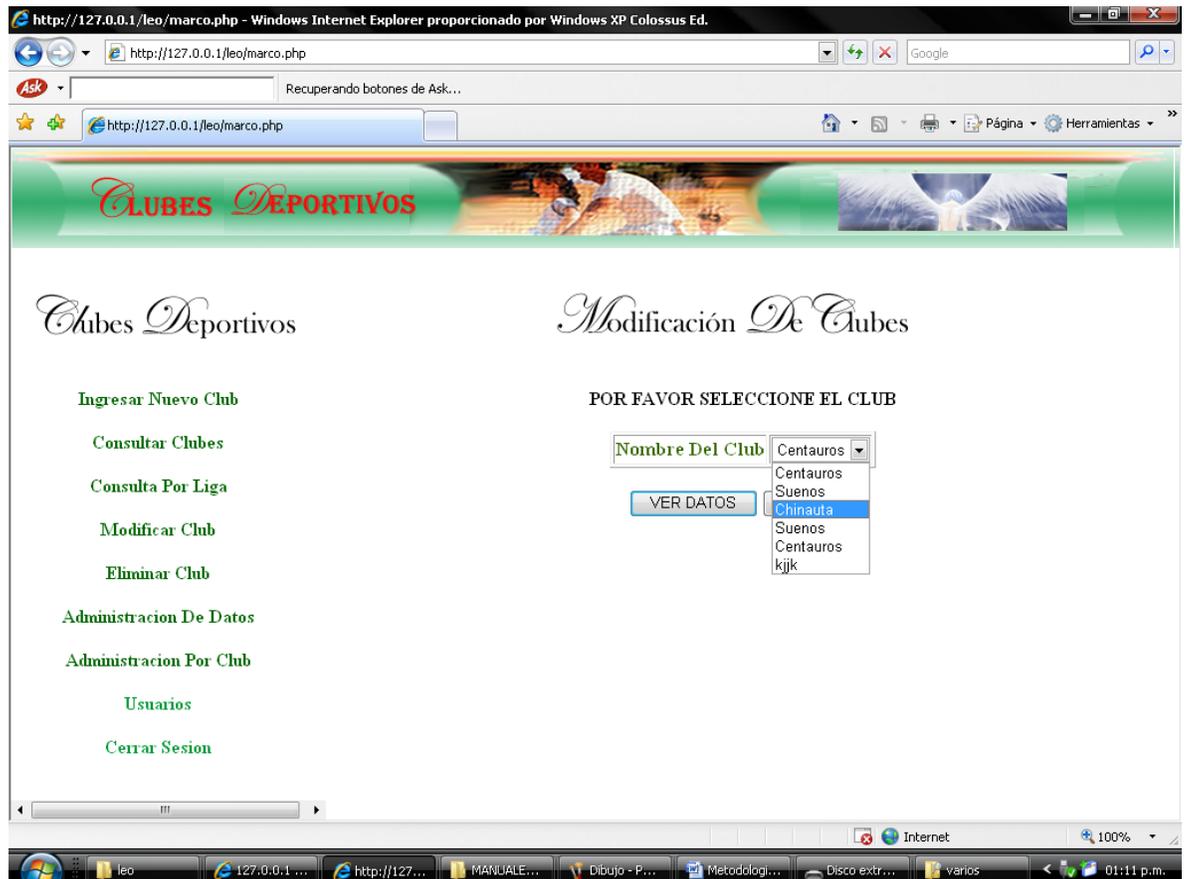
Listado General De Clubes

[Ingresar Nuevo Club](#)
[Consultar Clubes](#)
[Consulta Por Liga](#)
[Modificar Club](#)
[Eliminar Club](#)
[Administracion De Datos](#)
[Administracion Por Club](#)
[Usuarios](#)
[Cerrar Sesion](#)

NOMBRE DEL CLUB	LIGA	No RESOLUCION	PERSONERIA JURIDICA	ESTATUS
Centauros	Micro Futbol	001	111	Activo
Suenos	Futbol	002	222	Activo
Chinauta	Ciclismo	003	333	Activo
Suenos	Futbol	004	444	Activo
Centauros	Micro Futbol	005	555	Activo
kijk	Futbol	hjh	kjkj	Activo

MODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN

Las modificaciones de la información se hacen a través de una interfaz que le muestra al usuario un formulario que debe ser diligenciado basándose en la información presentada por los clubes deportivos, en caso de que los datos hayan cambiado.



ELIMINACIÓN DE INFORMACIÓN

Las eliminaciones solo son posibles hacerlas por el administrador del sistema para prevenir la incoherencia posterior a la eliminación, por lo anterior se le muestra al usuario un mensaje en donde se le recuerda que la opción de Eliminar solo puede ser hecha por el usuario administrador.

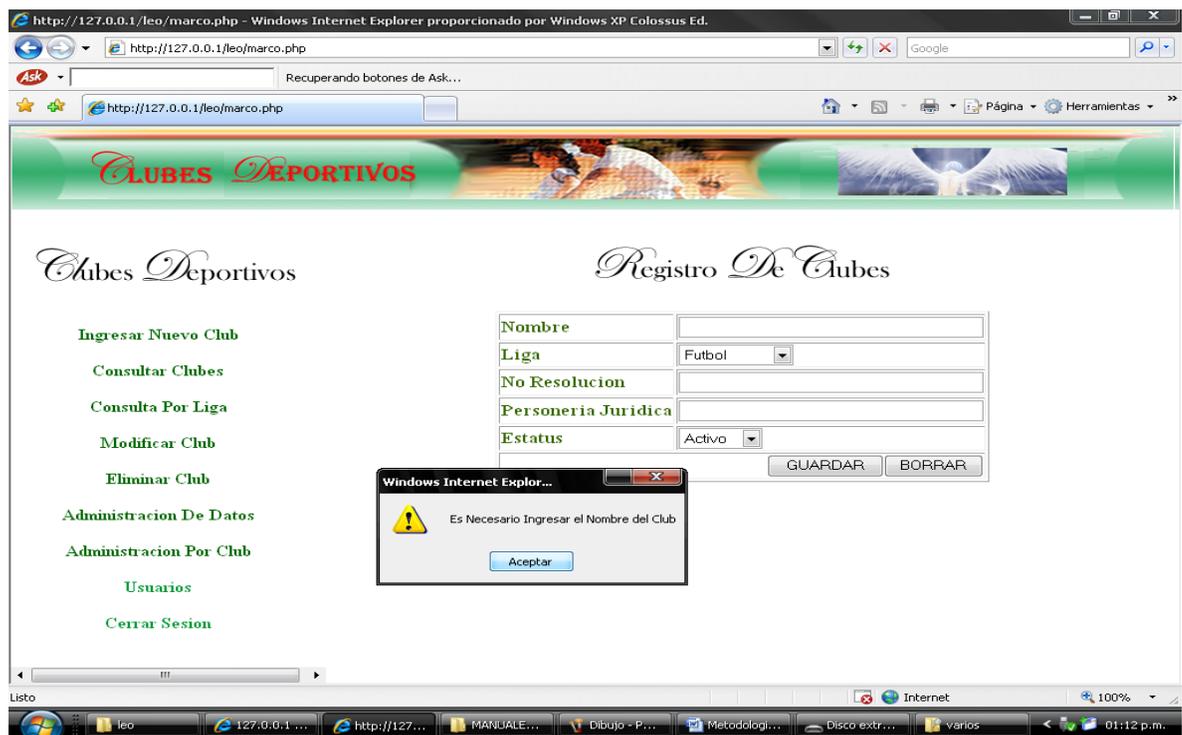


MENSAJES DE VALIDACIÓN Y DE ERROR

Las siguientes imágenes ilustran algunos de los errores que se pueden presentar y su y su causa.

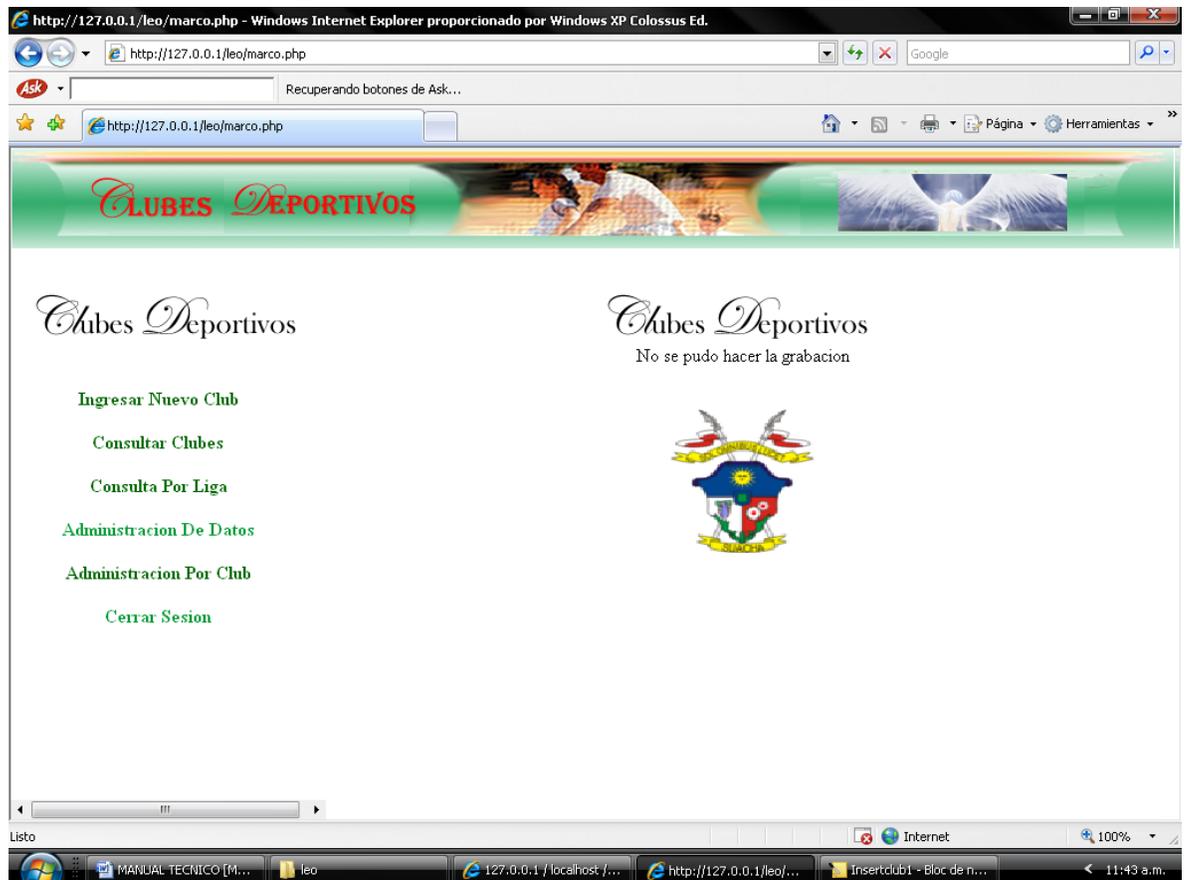
Es necesario ingresar (...).

En este mensaje se muestra que es necesario diligenciar todos los campos para poder hacer el tratamiento de información, es decir que son obligatorios.



No se pudo realizar la grabación

Este mensaje se muestra en el caso de que no haya ingresado bien los datos o no exista una conexión con la base de datos.



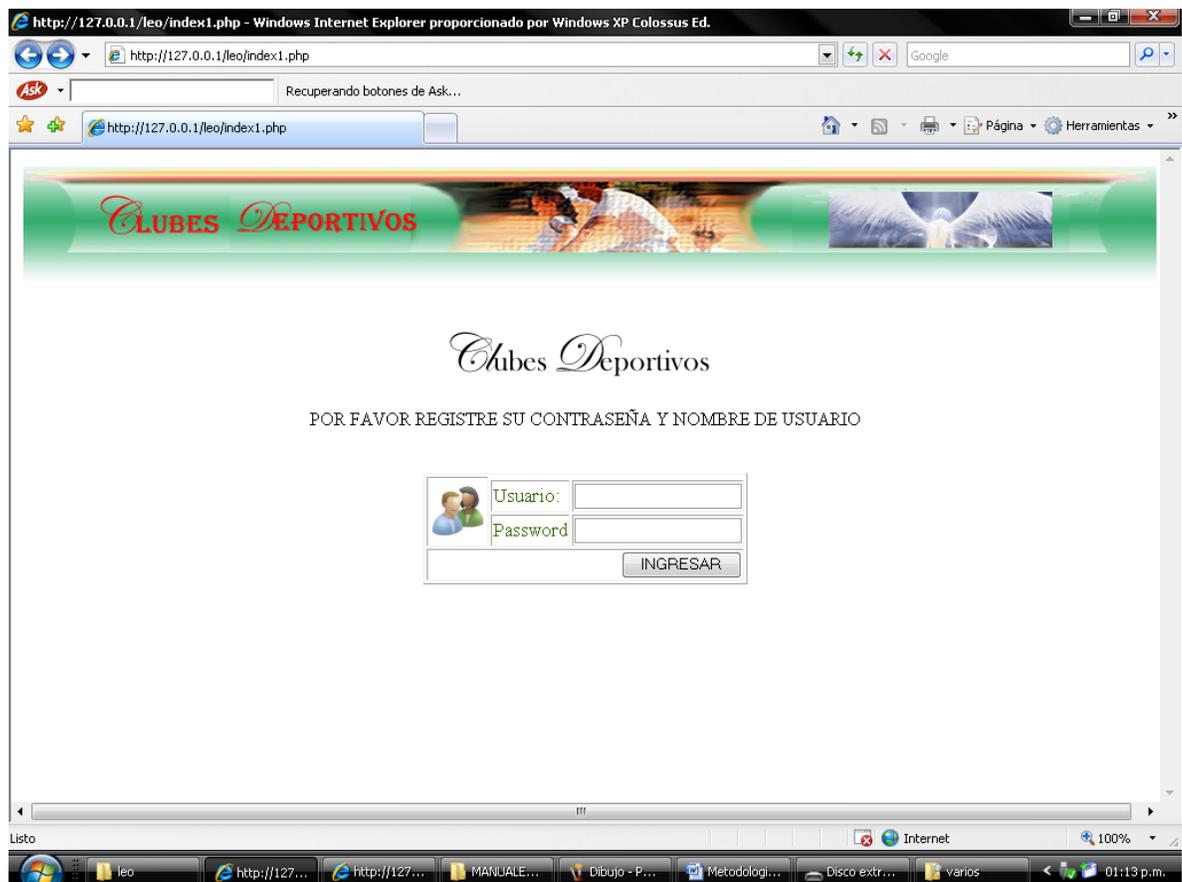
PERFILES DE USUARIO

Los perfiles en este sistema son dos:

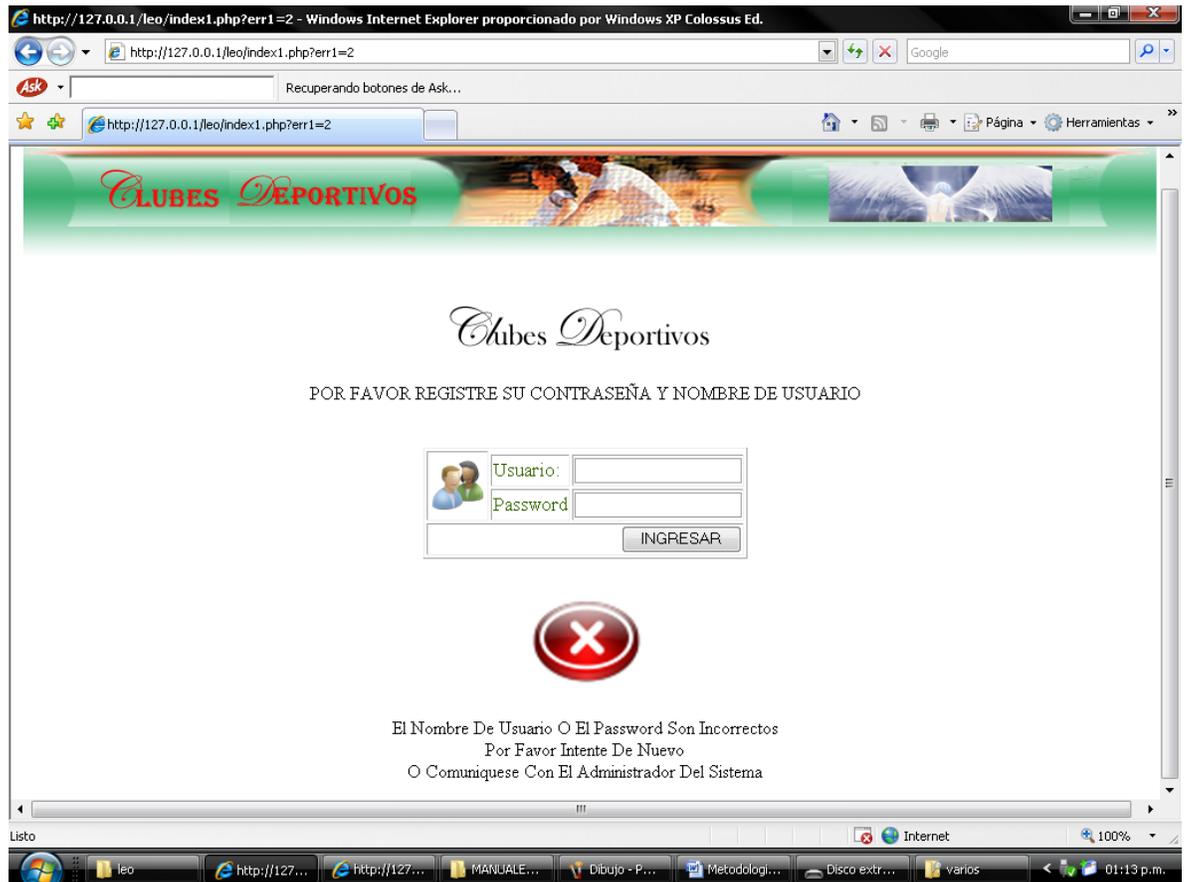
Administrador: Que tiene los privilegios del tratamiento total de la información

Usuario: Que solo puede ingresar datos y realizar consultas

Ambos perfiles ingresan a través de un formulario que les pide su nombre de usuario y una contraseña.



En caso de que la contraseña o el nombre de usuario no sean correctas además no permitir el ingreso al sistema, se muestra un mensaje que indica que alguno de los datos esta mal escrito o no son validos.



CUADRO DE METODOLÓGICO

METODOLOGÍA	DESARROLLO	PRODUCTO
Analizar el Sistema actual de manejo de información para clasificar las fallas existentes	Se realizó un análisis del sistema actual	Creación de las imágenes del Sistema Actual y el Sistema Propuesto
Estudiar el sistema actual y el propuesto	Se realizó un estudio de la problemática en el sistema actual, para su optimización	Observación gráfica que permite verificar que el funcionamiento del Sistema Propuesto es más eficiente que el Actual
Realizar la Normalización de los datos	Se realizó un análisis de los datos manejados en los Clubes Deportivos	Un diccionario de datos que ofrece a o a los programadores como se hizo el análisis de los datos manejados en los Clubes Deportivos
Desarrollar el Diagrama Entidad Relación.	Se crearon las diferentes tablas que permitieron la relación de los datos	Un Diagrama que permite observar como la información se relaciona ente sí, para evitar duplicidad de datos
Depurar el desarrollo de software	Se probó el funcionamiento del Sistema de Información	Implementación del sistema de información en el sitio de requisición, para las pruebas Piloto.

FALTANTES DEL SISTEMA

- Crear el sistema de backup para tener una copia de seguridad de la información que se almacena en el sistema.
- Falta crear el sistema de ayudas para el mejoramiento y orientación de las opciones del sistema.
- Hacer que las consultas sean realizadas por un sistema de búsqueda
- Filtrar las consultas, de manera que sean más específicas

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.wikipedia.org>

<http://www.forosdelweb.com>