



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

**Proyecto de Investigación, previo a la
obtención del título de Ingeniero en
Diseño Gráfico y Multimedia**

Título del Proyecto de Investigación

Análisis y diseño de una aplicación web para la gestión de la liga deportiva cantonal de Quevedo, 2016.

Autor:

Ronald Fabricio Morán Sabando

Directora de Proyecto de Investigación:

Ing. Carmen Lucia Toapanta Toapanta, M.Sc.

QUEVEDO – ECUADOR

2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **Ronald Fabricio Morán Sabando**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluye en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Ronald Fabricio Morán Sabando

C.C. # 0921047890

CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita, Ing. Carmen Lucia Toapanta Toapanta, Msc., Docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que el estudiante Ronald Fabricio Morán Sabando, realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado **“ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE LA LIGA DEPORTIVA CANTONAL DE QUEVEDO, 2016”** previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia”, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

Ing. Carmen Lucia Toapanta Toapanta, M.Sc
DIRECTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

En calidad de Directora del Trabajo de investigación titulado: **“ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE LA LIGA DEPORTIVA CANTONAL DE QUEVEDO, 2016”**, me permito manifestar a usted y por intermedio del Consejo Directivo lo siguiente:

Que, el señor **RONALD FABRICIO MORÁN SABANDO**, estudiante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia, ha cumplido con las correcciones pertinentes e ingresado su trabajo de investigación a la herramienta de prevención de coincidencia y/o plagio académico (URKUND), tengo bien certificar la siguiente información sobre el informe del sistema reflejando un porcentaje del 6%, como se observa en la figura siguiente:

URKUND	
Documento	REVISION PROYECTO URKUND RONALD MORAN.docx (D24873399)
Presentado	2017-01-10 21:18 (-05:00)
Presentado por	Carmen Toapanta (ctoapanta@uteq.edu.ec)
Recibido	ctoapanta.uteq@analysis.urkund.com
Mensaje	REVISION PROYECTO URKUND RONALD MORAN Mostrar el mensaje completo 6% de esta aprox. 33 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 4 fuentes.

Ing. Carmen Lucia Toapanta Toapanta, M.Sc.
DIRECTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE LA
LIGA DEPORTIVA CANTONAL DE QUEVEDO, 2016”**

Presentado al Consejo Directivo como requisito previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia.

Aprobado por:

Ing. Kenya Guerrero Goyes, M.Sc.
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Ing. Celinda Can Sing Cholota, M.Sc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ing. Eduardo Samaniego Mena, M.Sc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2017

AGRADECIMIENTO

A Dios en primer lugar por darme la vida y regalarme su perdón, además por darme la oportunidad de seguir viviendo cada día, toda la gloria y toda honra sea para siempre a Él.

A mi Padre Eduardo Morán y especialmente a mi madre Yoconda Sabando por el esfuerzo diario en mis inicios académicos y por estar siempre cuando más los necesite.

A mi esposa Mónica Chicaiza, compañera de aula y compañera de vida, gracias a su apoyo pude sacar adelante esta meta tan anhelada.

A los compañeros de aula por su aporte en cada uno de los años de estudio, su aporte fue fundamental.

A todos los docentes que impartieron sus conocimientos en cada una de las clases impartidas, en especial a la Lic. Inés Bajaña Coordinadora de la Vinculación y las Practicas Pre Profesionales. Y también a mi tutora la Ing. Carmen Toapanta por su guía para poder culminar este proyecto.

Y todas las personas que de alguna u otra forma colaboraron para que pueda alcanzar este sueño.

DEDICATORIA

A Dios porque Él es mi guía y mi fortaleza, sin él hubiese sido imposible llegar hasta aquí.

A mis padres Eduardo y Yoconda porque siempre anhelaron que alcanzara una profesión.

A mi esposa Mónica por su amor incondicional y por estar siempre a mí lado.

A mi bebe que está en camino, ella es la razón para seguir superándome cada día.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Se desarrolló una Aplicación Web para la gestión de la información de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo, la misma que muestra información institucional y de interés público, también muestra un panel de noticias con las principales actividades que se realizan en el ámbito deportivo. La aplicación web contiene un panel de gestión donde el usuario administrador puede subir y publicar las noticias de actualidad. Además cuenta con un formulario de contacto donde los visitantes de la aplicación web pueden escribir a la Liga para consultar alguna duda que tengan con respecto al área deportiva. Otro punto importante a destacar es la utilización del diseño web responsivo dentro de la aplicación web, la misma va a permitir que esta sea visualizada de forma correcta desde cualquier dispositivo móvil que la acceda, sin la necesidad de tener que crear una aplicación adicional para este fin. Uno de los principales beneficios que se obtienen con la aplicación web es que los nuevos aspirantes a deportistas pueden conocer las disciplinas deportivas que se ofertan y cuáles son los requisitos necesarios para la inscripción a más de conocer los horarios de entrenamiento. La aplicación web se desarrolló utilizando la plataforma .Net de Microsoft, para el acceso a datos se utilizó el SGBD Sql Server 2012 y como IDE de desarrollo se trabajó con Visual Studio 2015 con el lenguaje de programación C Sharp en sus versiones de Express, estas herramientas en sus versiones gratuitas permiten crear proyectos pequeños como este. La metodología de desarrollo de software seleccionada fue la SCRUM, porque esta metodología se adapta a cambios en caso que sean necesarios, además permitió tener de cerca al cliente para medir los avances del proyecto. La encuesta y entrevista fueron las técnicas usadas para la recolección de datos, también se utilizaron los métodos inductivos y deductivos.

Palabras Claves: Aplicación Web, SGBD, Scrum.

ABSTRACT AND KEYWORDS

It was development a web application for the management of the information of the Liga Deportiva Cantonal de Quevedo, the same that displays information institutional and public interest, it also shows a panel of news with the major activities that are carried out in the field of sports. The web application contains a management panel where the user administrator can upload and publish the news. It also has a contact form where visitors of the web application can write to the League for consular post any questions you have regarding the sports area. Another important point to note is the use of responsive web design within the web application, the same that is going to allow this to be visualized correctly from any mobile device that the access, without the need of having to create an additional application for this purpose. One of the main benefits that are obtained with the web application is that the new aspiring athletes can learn the sport disciplines that are offered and what are the requirements for enrollment to meet the training schedules. The web application was developed using the Microsoft .Net platform, for the access to data is used the DBMS SQL Server 2012 and as development IDE worked with Visual Studio 2015 with the C programming language sharp in their versions of Express, these tools in your free versions allow you to create small projects like this. The software development methodology selected was the SCRUM, because this methodology adapts to changes in case they are needed, as well as allowed the client to measure the progress of the project. The survey and interview were the techniques used for data collection, also used the inductive and deductive methods.

Keywords: Web Application, SGBD, Scrum.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	ii
CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN POR TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA.....	vii
ABSTRACT AND KEYWORDS	ix
CÓDIGO DUBLIN	xix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	2
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.1. Problema de Investigación.	3
1.1.1. Planteamiento del Problema.	3
1.1.2. Formulación del Problema.....	4
1.1.3. Sistematización del Problema.....	4
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos Específicos.	4
1.3. Justificación.	5
CAPITULO II.....	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	6
2.1. Marco conceptual.	7
2.1.1. Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.	7
2.1.2. Misión.....	7
2.1.3. Visión.	7
2.1.4. Historia Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.	8
2.1.5. Escenarios deportivos.	10
2.1.5.1. Coliseo Ciudad De Quevedo.	10
2.1.6. Estadio 7 de Octubre.	11

2.1.7. Polideportivo “Wellington Chang Lua”.	12
2.1.8. Disciplinas Deportivas Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.	13
2.1.8.1. Imagen Corporativa LDCQ.	13
2.1.9. Evolución de la relación entre comunicación y deporte.	14
2.1.10. Páginas web institucionales.	14
2.1.11. Aplicación Web.	14
2.1.11.1. Características de las aplicaciones web.	15
2.1.11.2. Responsive Web Design.	16
2.1.12. ¿Qué es una base de datos?	16
2.1.12.1. Tipos de bases de datos.	17
2.1.13. Administración de bases de datos.	19
2.1.13.1. Entre los principales DBMS destacan:	19
2.1.13.2. Microsoft SQL Server Express.	20
2.1.13.3. Asp .Net.	20
2.1.13.4. Microsoft Visual Studio.	21
2.1.13.5. Lenguaje de Programación.	21
2.1.13.6. C Sharp.	22
2.1.13.7. Html.	22
2.1.13.8. Hojas de estilos en cascada CSS.	23
2.1.14. Herramienta Para Diseño De Páginas Web.	23
2.1.14.1. Adobe Photoshop.	23
2.1.15. Metodología Scrum.	24
2.1.16. Beneficios de utilizar Scrum.	24
2.1.17. Roles de Scrum.	25
2.1.17.1. El proceso Scrum.	26
2.2. Marco Referencial.	27
2.2.1. Diseño de un sitio web para la facultad de informática y electrónica.	27
2.2.2. Gestor web de una entidad deportiva.	28
CAPÍTULO III	29
MÉTODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1. Localización.	30
3.2. Tipos de investigación.	30
3.2.1. Investigación descriptiva.	30
3.2.2. Investigación de Campo.	31

3.2.3. Investigación Bibliográfica.	31
3.3. Métodos de investigación.	31
3.3.1. Método deductivo.	31
3.3.2. Método inductivo.	32
3.4. Fuentes de recopilación de información.	32
3.4.1. Fuente primaria.	32
3.4.2. Fuente secundaria.	32
3.5. Diseño de la investigación.	32
3.6. Población y Muestra.	33
3.7. Tratamiento de los datos.	34
3.8. Recursos humanos y materiales.	34
3.8.1. Materiales y Equipos.	34
3.8.1.1. Hardware	34
3.8.1.2. Software	34
3.8.1.3. Suministros	35
3.9. Metodología de desarrollo de software.	35
3.9.1. Roles de Scrum.	35
3.9.2. Procesos de Scrum.	35
3.9.2.1. Product Backlog.	35
3.10. Desarrollo de la aplicación web.	36
3.10.1. Análisis y Desarrollo Del Sprint Planing Meeting 1.	36
3.10.2. Objetivo del sprint.	36
3.10.3. Dially scrum meeting #1.	37
3.10.3.1. Programación Datalist Noticias.	37
3.10.3.2. Programación procedimiento almacenado cargar noticas.	38
3.10.3.3. Programación del enlace Ver del Datalist de la interfaz de inicio.	39
3.10.3.4. Demo de la interfaz de la página noticia.	39
3.10.3.5. Programación del procedimiento almacenado que carga las noticias en el Datalist la página noticias.	40
3.10.4. Dially scrum meeting #2.	40
3.10.4.1. Demo de la iteración 2.	41
3.10.5. Dially scrum meeting #3.	43
3.10.5.1. Demo de la iteración 3.	43
3.10.6. Dially scrum meeting #4.	45

3.10.6.1. Demo de la iteración 4.....	45
3.10.7. Dially scrum meeting #5.....	47
3.10.7.1. Demo de la iteración 5.....	47
3.10.7.2. Código de programación botón enviar.	48
3.10.7.3. Procedimiento almacenado Enviar Mensaje.....	49
3.10.8. Dially scrum meeting #6.....	50
3.10.8.1. Demo de la iteración 6.....	50
3.10.9. Dially scrum meeting #7.....	51
3.10.9.1. Programación del botón registrar.	52
3.10.9.2. Programación del procedimiento almacenado insertar_usuarios.	53
3.10.9.3. Programación del GridView cargar administradores	53
3.10.9.4. Programación del procedimiento almacenado editar administradores	53
3.10.9.5. Programación del procedimiento almacenado eliminar administradores.....	54
3.10.9.6. Demo de la iteración 7.....	55
3.10.10. Dially scrum meeting #8.....	55
3.10.10.1. Programación del botón actualizar de la página perfil.	56
3.10.10.2. Programación del procedimiento almacenado Actualizar_Password.....	56
3.10.10.3. Demo de la iteración 8.....	57
3.10.11. Dially scrum meeting #9.....	57
3.10.11.1. Programacion del botón Registrar	57
3.10.11.2. Demo de la iteración 9.....	60
3.10.12. Dially scrum meeting #10.....	60
3.10.12.1. Programacion del botón Buscar.....	60
3.10.12.2. Programacion del procedimiento almacenado para buscar deportista.....	61
3.10.12.2. Demo de la iteración 10.....	62
3.10.13. Dially scrum meeting #11.....	62
3.10.13.1. Programacion del botón publicar noticia.....	62
3.10.13.1. Demo de la iteración 11	64
3.10.14. Dially scrum meeting #12.....	65
3.10.14.1. Demo de la iteración 11.....	65
CAPÍTULO IV	66
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	66
4.1. Resultados.....	67
4.1.1. Resultado del primer objetivo.....	67

4.1.1.1 Extracto de la entrevista.	67
4.1.1.2. Discusión Resultado 1.	68
4.1.2. Resultado del segundo objetivo.	68
4.1.2.1. Prototipo de la interfaz.	68
4.1.2.2. Discusión Resultado 2.	70
4.1.3. Resultado del tercer objetivo.	71
4.1.3.1. Lista de interrogantes.....	71
4.1.3.2. Discusión Resultado 3:	73
CAPÍTULO V	74
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
5.1. Conclusiones.....	75
5.2. Recomendaciones.	76
CAPÍTULO VI	77
BIBLIOGRAFÍA	77
6.1. Bibliografía.....	78
CAPÍTULO VII.....	80
ANEXOS.....	80
Anexo 1. Diagrama de la base de datos.....	81
Anexo 2. Entrevista Presidente de LDCQ.....	82
Anexo 3. Realizando entrevista a Presidente LDCQ.....	83
Anexo 4. Demostración de la aplicación web	83
Anexo 5. Encuesta a directivos y deportistas de LDCQ.....	84

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Coliseo Ciudad de Quevedo	11
Imagen 2. Estadio 7 de Octubre.....	11
Imagen 3. Polideportivo Wellington Chang Lua.....	13
Imagen 4. Logotipo LDCQ.....	13
Imagen 5. El DBMS maneja la interacción entre el usuario final y la base de datos.....	19
Imagen 6. Localización LDCQ.....	30
Imagen 7. Interfaz de la Página noticias.....	39
Imagen 8. Interfaz de la página directorio	41
Imagen 9. Interfaz de la página directorio responsive	41
Imagen 10. Interfaz de la página historia	42
Imagen 11. Interfaz de la página historia	42
Imagen 12. Interfaz de la página disciplinas	43
Imagen 13. Interfaz de la página disciplinas responsive	44
Imagen 14. Interfaz de la página emergente disciplina	44
Imagen 15. Interfaz de la página emergente disciplinas responsive.....	45
Imagen 16. Interfaz de la página escenarios.....	46
Imagen 17. Interfaz de la página escenarios responsive.....	46
Imagen 18. Interfaz de la página contacto	47
Imagen 19. Interfaz de la página contacto responsive.....	48
Imagen 20. Interfaz de la página login	50
Imagen 21. Interfaz de la página login responsive	51
Imagen 22. Interfaz de la página registro administradores.....	55
Imagen 23. Interfaz de la página actualizar clave	57
Imagen 24. Interfaz de la página registro deportista	60
Imagen 25. Interfaz de la página buscar deportista	62
Imagen 26. Interfaz de la página publicar noticia	64
Imagen 27. Interfaz de la página eliminar noticia	64
Imagen 28. Interfaz de la página eliminar mensajes	65
Imagen 29. Interfaz principal LDCQ.....	69
Imagen 30. Interfaz de registro de usuarios.....	69
Imagen 31. Interfaz para buscar, editar y eliminar usuarios.....	70
Imagen 32. Interfaz de reporte de usuario	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Disciplinas deportivas LDCQ.....	13
Tabla 2. Hardware	34
Tabla 3. Software.....	34
Tabla 4. Suministros	35
Tabla 5. Product Backlog	36
Tabla 6. Dially scrum meeting.....	37
Tabla 7. Dially scrum meeting.....	40
Tabla 8. Dially scrum meeting.....	43
Tabla 9. Dially Scrum Meeting	45
Tabla 10. Dially Scrum Meeting	47
Tabla 11. Dially Scrum Meeting	50
Tabla 12. Dially Scrum Meeting	51
Tabla 13. Dially Scrum Meeting	55
Tabla 14. Dially Scrum Meeting # 9	57
Tabla 15. Dially Scrum Meeting # 10	60
Tabla 16. Dially Scrum Meeting # 11	62
Tabla 17. Dially Scrum Meeting # 12	65
Tabla 18. Frecuencias esperadas	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Directorio LDCQ periodo 2015 – 2019	7
Figura 2. Primer Directorio LDCQ.....	10
Figura 3. Roles de Scrum.	25
Figura 4. Proceso de scrum.	26
Figura 5. Pregunta 1	72
Figura 6. Pregunta 2	72
Figura 7. Pregunta 3	73

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Diagrama de la base de datos.....	81
Anexo 2. Entrevista Presidente de LDCQ.....	82
Anexo 3. Realizando entrevista a Presidente LDCQ.....	83
Anexo 4. Demostración de la aplicación web	83
Anexo 5. Encuesta a directivos y deportistas de LDCQ.....	84

CÓDIGO DUBLIN

Título:	ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE LA LIGA DEPORTIVA CANTONAL DE QUEVEDO, 2016		
Autor:	Ronald Fabricio Morán Sabando		
Palabras Claves:	Aplicación web	SGBD	Scrum
Fecha de publicación:	22 de enero del 2017		
Editorial:	Quevedo: UTEQ, 2017		
Resumen: (hasta 300 palabras)	Se desarrolló una Aplicación Web para la gestión de la información de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo, la misma que muestra información institucional y de interés público, también muestra un panel de noticias con las principales actividades que se realizan en el ámbito deportivo. La aplicación web contiene un panel de gestión. (...) Abstract.- It was development a web application for the management of the information of the Liga Deportiva Cantonal de Quevedo, the same that displays information institutional and public interest, It also shows a panel of news with the major activities that are carried out in the field of sports. The web application contains a management panel. (...)		
Descripción:	103 hojas: dimensiones, 29 x 21 cm		
URI:			

INTRODUCCIÓN

Utilizar Internet, hoy en día, como principal herramienta de comunicación es muy efectivo y de costos enormemente menores que los que implican la publicidad en los medios tradicionales. Se basa en la combinación de varias estrategias publicitarias, adicionando imágenes, páginas web relacionadas, hipervínculos, grupos de noticias, anuncios por correo electrónico, etc. [1]

Los tiempos han cambiado tanto que internet está presente en el 82% de empresas ecuatorianas [2] y un 46% de la población tiene acceso a este servicio [3]. Esta herramienta eficaz es la que se va aprovechar para que Liga Deportiva Cantonal de Quevedo tenga una aplicación web donde pueda gestionar y promocionar la información deportiva.

Liga Deportiva Cantonal de Quevedo es una organización deportiva filial de la Federación Deportiva de Los Ríos y avalada por FEDENADOR¹ (Matriz del Deporte Amateur Nacional) que impulsa principalmente el deporte amateur a través de varias disciplinas deportivas y que por su larga trayectoria ha demostrado ser formadora de deportistas seleccionados a nivel provincial y nacional.

La presente investigación se enfocó en proponer el desarrollo de una aplicación web que permita administrar la información de los deportistas, promocionar las disciplinas deportivas y actividades relevantes que ayuden a promover la práctica deportiva.

Se aplicó la investigación descriptiva para identificar los problemas que presentaba LDCQ² al momento de gestionar la información, se utilizó la investigación de campo con la cual se aplicó la entrevista y encuesta para la recolección de datos. Los métodos de investigación utilizados fueron el método inductivo y el método deductivo mediante los cuales se pudo determinar la solución a la problemática planteada. La metodología de desarrollo de software utilizada fue Scrum. Para la elaboración de la aplicación web se utilizó software versión express para la interfaz gráfica y la administración de datos.

¹ Federación Deportiva Nacional del Ecuador

² Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

CAPITULO I
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de Investigación.

1.1.1. Planteamiento del Problema.

El problema que existe en LDCQ es el manejo de la información de las disciplinas deportivas en cuanto al tema de registro de deportistas, este proceso es elaborado y guardado en archivos físicos, las estadísticas de las disciplinas son realizadas en el utilitario Excel. Es así que al momento de buscar la información de algún deportista el proceso de búsqueda tarda mucho y dificulta la entregar a tiempo de la información solicitada.

Otro problema que existe en LDCQ es la falta de una página web institucional que facilite información de interés público principalmente a la ciudadanía Quevedeña. Al no contar con esta herramienta tecnológica pierde la posibilidad de llegar a más personas, además minimiza la oportunidad de promocionar las disciplinas y actividades deportivas que allí se realizan tales como: campeonatos de futbol, interbarriales de indor, cursos vacacionales y demás competiciones deportivas.

Diagnóstico.

La Liga Deportiva Cantonal de Quevedo no cuenta con una solución tecnológica que ayude con la gestión de la información de las disciplinas deportivas, también dificulta la difusión de la información institucional del ente deportivo.

Pronóstico.

Un manejo inadecuado de la información y el poco uso del recurso tecnológico para promoción en LCDQ implica que para recuperar los datos de un deportista tenga que pasar algo de tiempo en obtener dicha información y que si un individuo interesado en practicar o pertenecer a una disciplina deportiva tenga que trasladarse hasta la sede a solicitar información generando malestar e incomodidad.

1.1.2. Formulación del Problema.

¿Cómo mejorar la gestión de la información en Liga Deportiva Cantonal de Quevedo?

1.1.3. Sistematización del Problema.

- ¿Cuál es la situación actual de Liga Deportiva Cantonal de Quevedo respecto al uso de herramientas tecnológicas para la gestión de la información?
- ¿Cómo automatizar el registro de deportistas y mejorar la promoción de actividades deportivas que realiza Liga Deportiva Cantonal de Quevedo?
- ¿Qué características debe cumplir la aplicación web de la LDCQ para que sea usable y accesible?

1.2. Objetivos.

1.2.1. Objetivo General.

Desarrollar una aplicación web para la gestión de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Analizar la situación actual de Liga Deportiva Cantonal de Quevedo y determinar los principales requerimientos de la aplicación web.
- Diseñar una interfaz gráfica que controle el registro de los deportistas y además permita la publicación de las actividades deportivas.
- Identificar las tecnologías de diseño web para un correcto funcionamiento de la aplicación web.

1.3. Justificación.

La ventaja de utilizar aplicaciones en la web es que podemos acceder a ellas desde cualquier sitio y no necesitamos tener instalado ningún programa ni aplicación en nuestros ordenadores, con un navegador accedemos a todo el contenido que tenemos guardado en las aplicaciones web. [4]

El deporte ha evolucionado en los últimos años y son muchos los logros alcanzados por deportistas ecuatorianos a nivel internacional, entre los principales destacan clasificaciones a mundiales de fútbol, obtención de medallas en juegos olímpicos, panamericanos y demás logros que han permitido que el nombre del Ecuador quede en lo más alto. Estos acontecimientos importantes son un factor determinante para que muchos niños y adolescentes elijan la actividad deportiva como una profesión y un estilo de vida.

Por lo anterior expuesto el presente trabajo plantea dar una solución a la problemática que tiene en la actualidad LDCQ, la aplicación web permitirá registrar la información de forma organizada y esta su vez estará respaldada en la base de datos, la recuperación de la información será más ágil y oportuna disminuyendo el tiempo de respuesta en la entrega de reportes.

La aplicación web también permitirá la promoción de las disciplinas y actividades deportivas que se realizan la institución, esto ayudará a que los interesados no tengan que desplazarse hasta la sede a solicitar información porque esta estará disponible las 24 del día. Es así como el mundo estará al tanto de todo lo que realiza LDCQ y sus deportistas.

Una futura implementación y uso de la aplicación web por parte de LDCQ ayudará a reducir los costos de publicidad y promoción considerablemente ya que tendrá su propia plataforma virtual y no tendrá que adquirir licencias de software, hardware y costos por mantenimientos y soportes.

CAPITULO II
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Marco conceptual.

2.1.1. Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.

Es un organismo deportivo de derecho privado con personería jurídica propia ajena a toda actividad, política, religiosa y racial. Tiene su sede social en la ciudad de Quevedo, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos, la misma que se rige por la Ley de Cultura Física Deportes y Recreación, su estatuto y reglamento interno, por el estatuto y reglamento de la Federación Deportiva de Los Ríos está constituida por lo Clubes que hayan obtenido su personería jurídica, mediante acuerdo ministerial.

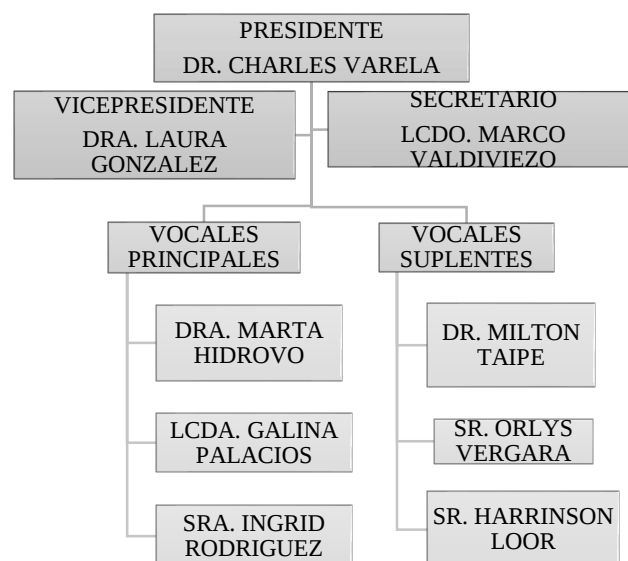
2.1.2. Misión.

Fomentar el deporte por todos los medios para que la niñez y juventud no caiga en malos vicios.

2.1.3. Visión.

Que la niñez y juventud siga cosechando logros cantonales, nacionales e internacionales, como se lo ha hecho hasta la actualidad y Quevedo sea considerada la capital Deportiva de la Provincia de Los Ríos.

Figura 1. Directorio LDCQ periodo 2015 – 2019



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.4. Historia Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.

En la ciudad de Quevedo, a los catorce días del mes de septiembre de mil novecientos cincuenta y dos, siendo las 15h00, reunidos en la sala de sesiones de la sociedad Unión Obrera 9 de Octubre y por invitación del Sr. Salomón Medina concejal comisionado de deportes del cantón, asisten los señores David Osorio Ladines, Alberto Navas, Manuel Vargas Tello, Antonio Cedeño Castagneto, Humberto Mora Ríos, Aníbal Freire, Segundo Arcos, José Juez Díaz, Carlos Sosa, Miguel Velasco, Gastón Donoso Campuzano y Máximo Moya. Sr. Camilo Arévalo, Juan Mawyin, Alberto Andrade, Bartolo Muñoz, Reinaldo Cagua, José Álvarez, Juan Pasquel, quienes han acreditado la representación de sus respectivos clubes.

Asisten también los siguientes deportistas, señores, Enrique Solís Castro, Pedro Espinoza, Paul Miño, Alberto Polinario, Gerardo Murillo, Armando Quintana y Enrique Mora.

El concejal comisionado de deportes, da a conocer que los motivos de la sesión es para formar la liga deportiva cantonal, organismo llamado a regular la práctica del deporte en los diversos clubes del cantón, a supervigilar la marcha administrativa de los mismos y administrar los ingresos que por concepto de impuestos y asignaciones hechas por los poderes públicos, existen a favor del deporte cantonal, con estos antecedentes es menester constituir jurídicamente la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.

Primeramente se discute la forma de votación secreta o nominal y los asambleístas se pronuncian por la votación nominal, y a su vez el señor Mora delegado por el Club Sport Independiente mociona el nombre del Sr. David Osorio Ladines delegado del Club Deportivo Quevedo, considerando que es la persona indicada para ocupar las funciones de Presidente porque ha demostrado capacidad y entusiasmo como dirigente deportivo, teniendo un correcto proceder como hombre de bien dentro de la colectividad Quevedeña, al no haber más candidatos, los asistentes por unanimidad eligen al Sr. David Osorio Ladines, presidente de L.D.C.Q. para el periodo 1952- 1953. De inmediato se le toma el juramento de ley y toma el desempeño de sus funciones, quien promete hacer todo lo posible por llevar a un plano superior y constituir a Quevedo en un verdadero centro deportivo, para el efecto pide la cooperación de todos los dirigentes.

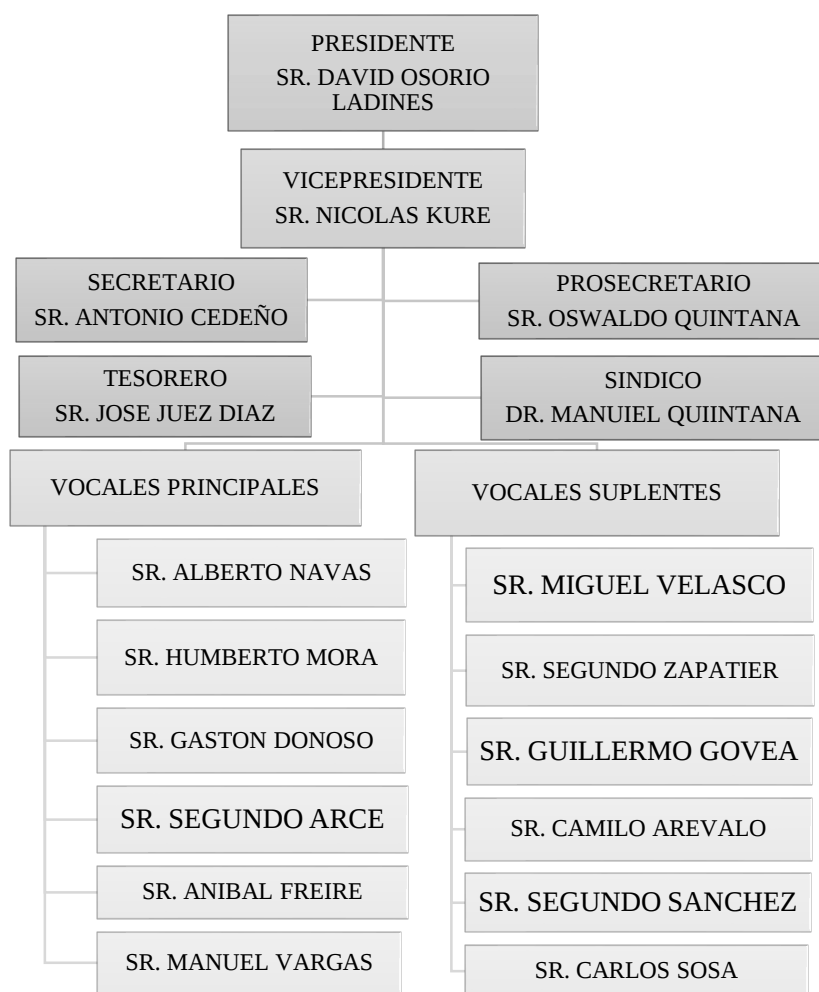
Se procede a la elección de las demás dignidades, la mayor parte de la sala se pronuncia por el Sr. Nicolas Kure como candidato a Vicepresidente, el delegado de Mocache se pronuncia por el Sr. Guillermo Govea, tomada la votación el Sr. Nicolás Kure resulta electo vicepresidente de la institución con 30 votos a su favor, luego toma la palabra el Sr. Enrique Solís, quien mociona el nombre del Sr, Antonio Cedeño como candidato a secretario, el cual fue electo por unanimidad. A continuación se procede a designar al prosecretario, resultando electo el Sr. Oswaldo Quintana, por unanimidad de los asambleístas. Acto seguido se procede a designar al Sr. Tesorero, la sala se pronuncia unánimemente por el Sr. José Juez Díaz, persona de reconocida solvencia moral y económica.

Luego toma la palabra el Sr. Humberto Mora quien pronuncia el nombre del Sr. Manuel Quintana, para que sea la persona que ocupe las funciones de síndico, el delegado de Mocache mociona como candidato al Sr. Humberto Cotto el delegado del Club Independiente mociono al Sr. Rafael Cruz, el resultado de la votación favoreció al Dr. Manuel Quintana con 22 votos a su favor, quedando por consiguiente electo síndico de Liga Deportiva Cantonal por mayoría de votos.

Continuando con la elección se procede a elegir las dignidades de vocales, la sala designa al Sr. Alberto Navas primer vocal principal, acto seguido se designa al Sr. Humberto Mora, como segundo vocal, a continuación se presenta la candidatura del Sr. Gastón Donoso Campuzano, para la tercera vocalía y esta es aceptada por unanimidad, seguidamente se mociona la candidatura del Sr. Segundo Arce, la misma que también es aceptada por unanimidad para la cuarta vocalía, luego se procede a la elección del quinto vocal principal siendo electo el Sr. Aníbal Freire, para la sexta vocalía sale electo el Sr. Manuel Vargas Tello.

De la misma manera se procede a elegir a los vocales suplentes, quedando designado como primer vocal el Sr. Miguel Velasco, así mismo el segundo vocal suplente es el Sr. Segundo Zapatier, el tercer vocal fue designado el Sr. Guillermo Govea, como cuarto vocal el Sr. Camilo Arévalo Govea, el quinto vocal es el Sr. Segundo Sánchez y como sexto vocal el Sr. Carlos Sosa., todos ellos elegidos por unanimidad.

Figura 2. Primer Directorio LDCQ



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.5. Escenarios deportivos.

2.1.5.1. Coliseo Ciudad De Quevedo.

4.600 m², con 20dm², ubicado en la Calle Séptima y Dra. June Guzmán de Cortes. Escenario con cubierta, cerramiento hasta la mitad y graderíos, solo a los costados, baterías sanitarias, bar y tiene una cancha para practicar básquet, indor, volleyball y futbol sala, cuya capacidad es para 2.000 personas.

Imagen 1. Coliseo Ciudad de Quevedo



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.6. Estadio 7 de Octubre.

Tiene 20.936 m², con 20 dm², ubicado en la av. Jaime Roldos Aguilera, entre Vigésima y Vigésima Primera, cuya capacidad es para 18.500 personas, cuenta con graderíos para tribuna, general norte, sur y oeste, cuatro torres con luminarias, una pantalla led, camerinos local, visitante y árbitros. Cabinas para transmisión de los periodistas, un palco de prensa, un palco de dirigentes y bar cafetera para periodistas, además cuenta con 99 sillas en tribuna.

Imagen 2. Estadio 7 de Octubre



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.7. Polideportivo “Wellington Chang Lua”.

A lado del estadio se encuentra ubicado el **Polideportivo “Wellington Chang Lua”**, en un área de 5455 m², con 60 dm², el mismo que está cerrado en su totalidad y con cubierta, graderíos en todo el contorno, cuya capacidad es para 5.000 personas, cuenta con baños y 4 camerinos. También bajo los graderíos cuenta con 3 salas amplias, una está destinada para la escuela de ajedrez.

A un costado de la parte frontal del Polideportivo se encuentra la sala de lucha Olímpica, con una dimensión de 12.25 x 13.90, con cerramiento y cubierta, en su interior cuenta con un entablado para el tatami, baño y vestidor.

En la parte posterior del polideportivo están las piscinas una pequeña de 10 x 15 y una semi olímpica de 15 x 25, cuenta con carrileras para las competencias y graderíos a un costado.

Allí continua el coliseo de judo “Dr. Guido Bajaan Celleri” cuya dimensión es de 400 m², con cerramiento y cubierta, gradas a un costado, en su interior cuenta con un gimnasio y sus respectivas máquinas (pesas y multifuerzas), un entablado con el tatami, baño, vestidor y dos armarios uno de metal y el otro de madera, a lado del coliseo esta la residencial deportiva, de dos planta, la misma que cuenta con 4 habitaciones grandes cada una con tres literas, dos baños y una sala de espera.

Al otro costado se encuentra ubicada la sala de box, en un área de 10x6mts con un ring armado, dos espejos y materiales de entrenamiento.

El coliseo de tenis de mesa se encuentra ubicado en la parte posterior oeste del polideportivo “Wellington Chang Lua, en un área de 10 x 30 mts donde están ubicadas 5 mesas para la escuela de este deporte y bajo los graderíos de general norte está ubicada la sala de karate do, la misma que está muy bien acondicionada, con un tatami, y materiales de entrenamiento.

Imagen 3. Polideportivo Wellington Chang Lua



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.8. Disciplinas Deportivas Liga Deportiva Cantonal de Quevedo.

Tabla 1. Disciplinas deportivas LDCQ

Categorías	
Ajedrez	Básquet
Karate	Lucha
Natación	Tenis de Mesa
Box	Judo

Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.8.1. Imagen Corporativa LDCQ.

Imagen 4. Logotipo LDCQ



Fuente: Liga Deportiva Cantonal de Quevedo

2.1.9. Evolución de la relación entre comunicación y deporte.

Internet el medio de comunicación que ha provocado un nuevo punto de inflexión en la relación entre comunicación y deporte, como señalan diversos autores. Por ejemplo, Moragas (2008) describe cómo la aceleración de los cambios tecnológicos propia del siglo XXI ha desembocado en una nueva etapa “pasando del estadio de la colaboración entre comunicación y deporte a un nuevo estadio de plena integración, con múltiples sinergias”.

Por tanto se debe entender la existencia de una interacción de doble sentido, ya que el deporte ejerce una influencia sobre el desarrollo de las nuevas tecnologías y formatos de la comunicación, a la vez que los cambios en el proceso de la comunicación influyen sobre la evolución del deporte. [5]

2.1.10. Páginas web institucionales.

La mayoría de las organizaciones hoy en día disponen de una página web. Sin embargo, y como es lógico, los motivos por los cuales se crean paginas institucionales no son los mismos para las organizaciones públicas que para las organizaciones privadas, pero todas buscan un mismo objetivo: difundir información de interés y relevancia pública, y hacerlo de forma constante y continuada. [6]

2.1.11. Aplicación Web.

Una aplicación Web es un sistema de software al que se accede a través de Internet (o Intranet): las aplicaciones Web constituyen una clase especial de aplicaciones de software que se construyen de acuerdo con ciertas tecnologías y estándares. Una tipología bastante difundida identifica los siguientes tipos de aplicaciones Web. [7]

- Sitios Web centrados en documentos.
- Aplicaciones Web Interactivas.
- Aplicaciones Web transaccionales.
- Aplicaciones Web basadas en flujos de trabajos.
- Aplicaciones Web de colaboración.
- Web social.

- Aplicaciones Web orientadas a portales, y dentro de éstos, portales generales y portales especializados de negocios, de mercados o de comunidades.
- Aplicaciones de Web ubicua.
- Web semántica. [7]

2.1.11.1. Características de las aplicaciones web.

- La importancia del contenido y de la presentación en un sitio Web hace necesaria una estrecha colaboración dentro de un equipo en el que coexisten programadores, especialistas en contenido y diseñadores gráficos.
- Existen, además de las tradicionales aplicaciones centradas en documentos muchas otras. Por citar sólo algunas, podemos mencionar las aplicaciones interactivas, transaccionales, sociales y colaborativas.
- Los requerimientos de calidad se vuelven más complejos, ya que hay que considerar la calidad del contenido (consistencia, confiabilidad, actualización, relevancia entre otros.) Asimismo es necesario tener en cuenta la calidad de la estructura de hipertexto que generalmente subyace en un sitio Web.
- El contexto social se vuelve extremadamente complejo, ya que el perfil de usuarios es casi imposible de determinar. Hay también diferencias educativas y culturales que hacen que los parámetros de usabilidad se vuelvan relativos. El aspecto de “retención” de un usuario es especialmente relevante dada la facilidad con la que un usuario puede dejar un sitio Web en el caso de que, por ejemplo, algo no sea de su agrado.
- El contexto técnico es también complejo. La multiplicidad de plataformas desde las cuales se puede acceder una aplicación Web cambia tanto que es difícil para un usuario normal tener un panorama general. Esto hace que el tradicional “mantra” que se suele invocar cuando se habla de requerimientos (hay que concentrarse en “qué” y no en “cómo”) se vuelve impracticable en el caso de aplicaciones Web por la especial interacción que hay entre los requerimientos y la arquitectura.
- Finalmente, la localización geográfica del usuario requiere de las aplicaciones capacidad para adaptarse a diversos contextos locales (por ejemplo, diferencias de hora, idioma, cultura, etc.) [7]

2.1.11.2. Responsive Web Design.

Responsive Web Design es un conjunto de técnicas que define el diseñador web Ethan Marcotte. Sitios diseñados con este enfoque adaptan sus diseños de acuerdo del navegador del usuario, en gran parte por hacer algunas cosas ingeniosas con CSS.

Dependiendo del valor actual de ciertos navegadores, como tamaño de la ventana, la orientación del dispositivo, o relación de aspecto, podemos aplicar diferentes CSS en diferentes circunstancias. Al repensar la forma de hacer los diseños de página, podemos hacer antes contenedor único para todas las columnas y diseños de cuadrícula que fluyan con más naturalidad a través de la gran variedad de tamaños de ventana del navegador o dispositivos.

El RWD se fija también mucho en el usuario y la interactividad de este con la página. Trata de elegir las cargas lo más posible mediante la eliminación de cosas que antes se hacían con imágenes como por ejemplo los menús, los cuales se usan ahora con puro código html y css. Y el trato de las imágenes explícitas se realiza de una forma que no pesan demasiado, es decir sugiere guardarlas para web, ya sea desde Photoshop u otro programa similar.

Existen varias páginas realizadas siguiendo esta filosofía la cual cada día toma más importancia debido a la gran variedad de dispositivos móviles que existen, así como la facilidad para acceder a estos. [8]

2.1.12. ¿Qué es una base de datos?

Las bases de datos son poderosas herramientas para almacenar, catalogar y consultar información. Imaginemos los libros contenidos en una biblioteca. Para gestionar la biblioteca (buscar un libro, gestionar el préstamo, registrar una devolución, fichar las nuevas adquisiciones) sería precisa una aplicación que nos permitiese almacenar la información relevante del libro (título, autoría, editorial, fecha y lugar de edición, ISBN), de los usuarios y usuarias de la biblioteca (nombre, número de carnet, dirección, teléfono, correo electrónico), así como los movimientos de préstamos y devoluciones. Pero, más aun que la capacidad de almacenar dicha información, lo que nos interesa en esta aplicación será la

posibilidad de consultarla rápida y eficazmente. Todas estas funciones son posibles mediante el uso de las bases de datos. La mayor parte de las bases de datos almacenan información mediante tablas.

La información de las diversas tablas, además, está relacionada entre sí; por ello, en la gestión de la biblioteca bastara escribir el número de carne del usuario o el ISBN del libro para obtener todos sus datos. A este tipo de bases de datos se las denomina bases de datos relacionales, y su historia se remonta a comienzos de la década de 1970. [9]

2.1.12.1. Tipos de bases de datos.

Como ocurre en otros muchos campos, la forma de clasificar las bases de datos depende del criterio que se elija para ello.

Por la variabilidad de sus datos.

- **Estáticas.** Son solo de lectura, por lo que solo suelen contener datos históricos.
- **Dinámicas.** Además de su consulta, permiten el tratamiento de los datos almacenados, actualizándolos, borrándolos o añadiéndolos.

Por su contenido.

- **Bibliográficas.** Solo contienen una representación de la fuente primaria de información. Es decir, pueden contener una serie de descriptores o resúmenes de un texto, pero nunca el texto completo.
- **De texto completo.** Incluyen la fuente primaria de información integra. O sea, los textos íntegros que se quieran guardar.
- **Directorios.** Son relaciones de datos simples ordenados. Por ejemplo, un listín telefónico en formato electrónico.

Por la administración de los datos.

En este caso hablamos de modelos de bases de datos, abstracciones que permiten el funcionamiento eficiente de un SGDB, generalmente algoritmos u otros conceptos matemáticos.

Pueden ser:

- **Jerárquicos.** Cuando se tiene gran cantidad de información y la necesidad de que los datos sean compartidos, se crean estructuras de forma arbórea con "nodos" que tienen uno o varios "hijos". Al nodo que no tiene padres se le llama "raíz" y al que no tiene hijos, "hoja".
- **De red.** Similar al modelo jerárquico, la diferencia fundamental es que un mismo nodo puede tener varios padres, cosa que no ocurre en el primero.

No es un modelo frecuente entre usuarios finales de base de datos.

- **Transaccionales.** Se plantean para enviar y recibir datos a gran velocidad. Son poco comunes.
- **Relacionales.** Es la típica base de datos en las que las relaciones se expresan mediante registros y campos y el trabajo con los datos se realiza mediante consultas flexibles. No importa dónde ni como se almacene la información, por lo que son más fáciles de entender y manejar para simples usuarios.
- **Multidimensionales.** Son una variación conceptual del modelo relacional, usada para fines muy concretos.
- **Orientados a objetos.** Muy nuevas, intentan almacenar objetos completos, con su estado y comportamiento.
- **Documentales.** Permiten una indexación a texto completo, por lo que necesitan que sus búsquedas sean más potentes.
- **Deductivos.** Facilita la realización de deducciones mediante inferencias.

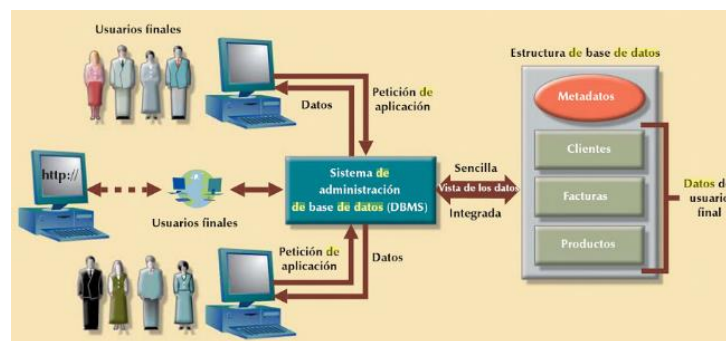
Estas bases, además de datos, almacenan reglas y hechos. [10]

2.1.13. Administración de bases de datos.

Un sistema de administración de bases de datos (DBMS³, por sus siglas en inglés) es un conjunto de software que manipula la estructura de la base de datos y controla el acceso a los datos guardados en ella. En cierto sentido, la base de datos se asemeja a un muy bien organizado gabinete electrónico de archivos en el que un poderoso software, conocido como sistema de administración de base de datos, ayuda a manejar el contenido del gabinete.

El DBMS sirve como intermediario entre el usuario y la base de datos. La estructura misma de la base de datos esta guardada como un conjunto de archivos y la única forma de tener acceso a los datos de estos archivos es a través del DBMS. [11]

Imagen 5. El DBMS maneja la interacción entre el usuario final y la base de datos.



Fuente: Google.

2.1.13.1. Entre los principales DBMS destacan:

- MySQL
- Microsoft SQL server
- Oracle
- PostgreSQL
- Sybase

³ Sistema de Administración de Base de Datos

2.1.13.2. Microsoft SQL Server Express.

Microsoft SQL Server es un sistema de administración y análisis de bases de datos relacionales de Microsoft para soluciones de comercio electrónico, línea de negocio y almacenamiento de datos. Microsoft SQL Server 2012 se basa en las funciones críticas ofrecidas en la versión anterior, proporcionando un rendimiento, una disponibilidad y una facilidad de uso innovadores para las aplicaciones más importantes. Microsoft SQL Server 2014 ofrece nuevas capacidades en memoria en la base de datos principal para el procesamiento de transacciones en línea (OLTP) y el almacenamiento de datos, que complementan nuestras capacidades de almacenamiento de datos en memoria y BI existentes para lograr la solución de base de datos en memoria más completa del mercado.

SQL Server 2014 también proporciona nuevas soluciones de copia de seguridad y de recuperación ante desastres, así como de arquitectura híbrida con Windows Azure, lo que permite a los clientes utilizar sus actuales conocimientos con características locales que aprovechan los centros de datos globales de Microsoft. Además, SQL Server 2014 aprovecha las nuevas capacidades de Windows Server 2012 y Windows Server 2012 R2 para ofrecer una escalabilidad sin parangón a las aplicaciones de base de datos en un entorno físico o virtual. [12]

2.1.13.3. Asp .Net.

Es la plataforma de Microsoft para el desarrollo de aplicaciones Web y es el sucesor de la tecnología ASP. ES un componente del ISS que permite a través de un lenguaje de programación integrado en la .NET Framework para crear páginas dinámicas. No es ni un lenguaje de programación como VBScript, PHP, ni un servidor web como ISS o Apache.

El ASP.NET está basado en el Framework .NET heredando todas sus características, por eso, como cualquier aplicación .NET, las aplicaciones para esa plataforma pueden ser escritas en varios lenguajes, como C# y Visual Basic .NET. [13]

2.1.13.4. Microsoft Visual Studio.

Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE, por sus siglas en inglés) para sistemas operativos Windows. Soporta múltiples lenguajes de programación tales como C++, C#, Visual Basic .NET, F#, Java, Python, Ruby, PHP; al igual que entornos de desarrollo web como ASP.NET MVC, Django, etc., a lo cual sumarle las nuevas capacidades online bajo Windows Azure en forma del editor Monaco.

Visual Studio permite a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno que soporte la plataforma .NET (a partir de la versión .NET 2002). Así se pueden crear aplicaciones que se comuniquen entre estaciones de trabajo, páginas web, dispositivos móviles, dispositivos embebidos, consolas, entre otros. [14]

2.1.13.5. Lenguaje de Programación.

Un lenguaje de programación es básicamente un sistema estructurado de comunicación, similar al humano, el cual nos permite comunicarnos por medio de signos, ya sean palabras, sonidos o gestos. Refiriéndonos a los aparatos, este sistema está organizado para que se entiendan entre sí y a su vez interprete las instrucciones que debe ejecutar.

El término programación se define como un conjunto de instrucciones consecutivas y ordenadas que llevan a ejecutar una tarea específica. Dichas instrucciones se denominan “código fuente”, el cual es único para cada lenguaje y está diseñado para cumplir una función o propósito específico. Usan diferentes normas o bases para controlar el comportamiento de un dispositivo y también pueden ser usados para crear programas informáticos. En la actualidad, hay más de cien lenguajes de programación diferentes, estos se clasifican en dos tipos principales:

- **Lenguajes de programación de bajo nivel.** Son aquellos utilizados para controlar el hardware (partes tangibles) del aparato y dependen directamente de la máquina, es decir, que no pueden ser usados en aparatos diferentes para los que fueron creados. Estos lenguajes son los que ordenan las operaciones esenciales para el funcionamiento del dispositivo. También es conocido como código máquina. Su funcionamiento es complejo, por lo que lo utilizan principalmente los fabricantes de

hardware. Con ellos se pueden programar tareas como reproducción de audio o video, mostrar imágenes, realizar operaciones matemáticas, movimiento del puntero, asignación, liberación de memoria, entre otras.

- **Lenguajes de programación de alto nivel.** Estos lenguajes son más parecidos al humano. No dependen de la máquina y sirven principalmente para crear programas informáticos que puedan solucionar distintos tipos de necesidades. [15]

2.1.13.6. C Sharp.

C# es un lenguaje de programación que se ha diseñado para compilar diversas aplicaciones que se ejecutan en .NET Framework. C# es simple, eficaz, con seguridad de tipos y orientado a objetos. Las numerosas innovaciones de C# permiten desarrollar aplicaciones rápidamente y mantener la expresividad y elegancia de los lenguajes de estilo de C.

Visual C# es una implementación del lenguaje C# de Microsoft. Visual Studio ofrece compatibilidad con Visual C# con un completo editor de código, un compilador, plantillas de proyecto, diseñadores, asistentes para código, un depurador eficaz y de fácil uso y otras herramientas. La biblioteca de clases de .NET Framework ofrece acceso a numerosos servicios de sistema operativo y a otras clases útiles y adecuadamente diseñadas que aceleran el ciclo de desarrollo de manera significativa. [16]

2.1.13.7. Html.

HTML es el lenguaje estándar que se utiliza en la web para representar la información intercambiada por los usuarios en forma de documentos de hipertexto.

Estos documentos contienen una serie de etiquetas que indican al navegador como interpretar y dar formato al texto plano.

La utilidad del HTML viene dada por su propio carácter estandarizado. Esto quiere decir que se pueden crear documentos en cualquier formato. Sin embargo, HTML es un estándar y otros formatos no lo son. Así pues, cualquier navegador que haga uso de las normas estándar

de visualización de documentos web será capaz de leer e interpretar adecuadamente el HTML pero puede tener problemas a la hora de interpretar otro formato.

De este modo, utilizando HTML tendremos siempre la seguridad de que los documentos podrán leerse perfectamente independientemente del navegador con el que trabajemos. [17]

2.1.13.8. Hojas de estilos en cascada CSS.

Las hojas de estilo en cascada, o CSS, permiten modificar las propiedades de las etiquetas HTML existentes. Todos los navegadores web están basados en una hoja de estilo incorporada. Esta hoja de estilo forma parte del programa y no es visible. Da instrucciones al navegador sobre como mostrar aspectos o elementos particulares de su página. [18]

2.1.14. Herramienta Para Diseño De Páginas Web.

2.1.14.1. Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows. Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra "photoshop" para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente. De hecho se ha llegado a emplear la palabra "photoshop" como verbo: photoshopear (photoshopping en inglés).

a. Formatos propios y/o aceptados por Photoshop.

Los formatos propios de Photoshop son PSD y PDD, que guardan capas, canales, guías y en cualquier modo de color. Luego Photoshop también soporta otros formatos como PostScript, EPS, DCS, BMP, GIF, JPEG, PICT, PIFF, PNG, PDF, IFF, PCX, RAW, TGA, Scitex CT, Filmstrip, FlashPix.

b. Características de Photoshop

- Editor de gráficos ráster
- Editor de gráficos vectoriales

- Licencia: Software propietario
- Escrito en: C++
- Idiomas: más de 25

Las funcionalidades de Photoshop pueden ser extendidas empleando add-ons o plugins, especialmente filtros para realizar diferentes efectos en las imágenes. [19]

2.1.15. Metodología Scrum.

Scrum es una metodología desarrollo de software ágil y flexible para gestionar proyectos, cuyo objetivo principal es maximizar la inversión que realiza su empresa (ROI). Se basa en construir la principal funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de inspección continua, adaptación, auto-gestión e innovación. [20]

2.1.16. Beneficios de utilizar Scrum.

- Cumplimiento de expectativas: El cliente establece sus expectativas indicando el valor que le aporta cada requisito / historia del proyecto, el equipo los estima y con esta información el Product Owner establece su prioridad. De manera regular, en las demos de Sprint el Product Owner comprueba que efectivamente los requisitos se han cumplido y transmite se feedback al equipo.
- Flexibilidad a cambios: Alta capacidad de reacción ante los cambios de requerimientos generados por necesidades del cliente o evoluciones del mercado. La metodología está diseñada para adaptarse a los cambios de requerimientos que conllevan los proyectos complejos.
- Reducción del Time to Market: El cliente puede empezar a utilizar las funcionalidades más importantes del proyecto antes de que esté finalizado por completo.
- Mayor calidad del software: La metódica de trabajo y la necesidad de obtener una versión funcional después de cada iteración, ayuda a la obtención de un software de calidad superior.

- Mayor productividad: Se consigue entre otras razones, gracias a la eliminación de la burocracia y a la motivación del equipo que proporciona el hecho de que sean autónomos para organizarse.
- Maximiza el retorno de la inversión (ROI): Producción de software únicamente con las prestaciones que aportan mayor valor de negocio gracias a la priorización por retorno de inversión.
- Predicciones de tiempos: Mediante esta metodología se conoce la velocidad media del equipo por sprint (los llamados puntos historia), con lo que consecuentemente, es posible estimar fácilmente para cuando se dispondrá de una determinada funcionalidad que todavía está en el Backlog.
- Reducción de riesgos: El hecho de llevar a cabo las funcionalidades de más valor en primer lugar y de conocer la velocidad con que el equipo avanza en el proyecto, permite despejar riesgos eficazmente de manera anticipada. . [20]

2.1.17. Roles de Scrum.

En Scrum, el equipo se focaliza en construir software de calidad. La gestión de un proyecto Scrum se centra en definir cuáles son las características que debe tener el producto a construir (qué construir, qué no y en qué orden) y en vencer cualquier obstáculo que pudiera entorpecer la tarea del equipo de desarrollo.

Figura 3. Roles de Scrum.



Fuente: Google.

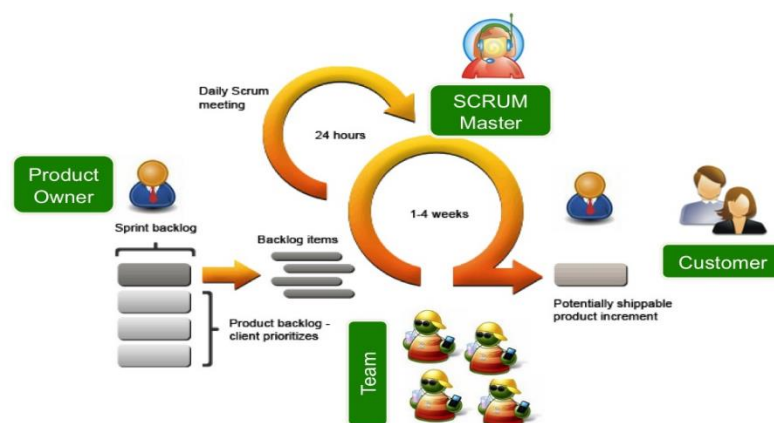
El equipo Scrum está formado por los siguientes roles:

- **Scrum master:** Persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.
- **Product owner (PO):** Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio, él es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.
- **Team:** Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint. [20]

2.1.17.1. El proceso Scrum.

El desarrollo se realiza de forma iterativa e incremental. Cada iteración, denominada Sprint, tiene una duración preestablecida de entre 2 y 4 semanas, obteniendo como resultado una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas. En cada nuevo Sprint, se va ajustando la funcionalidad ya construida y se añaden nuevas prestaciones priorizándose siempre aquellas que aporten mayor valor de negocio. [20]

Figura 4. Proceso de scrum.



Fuente: Google

- **Product Backlog:** Conjunto de requisitos denominados historias descritos en un lenguaje no técnico y priorizados por valor de negocio, o lo que es lo mismo, por retorno de inversión considerando su beneficio y coste. Los requisitos y prioridades se revisan y ajustan durante el curso del proyecto a intervalos regulares.
- **Sprint Planning:** Reunión durante la cual el Product Owner presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint, para en una segunda parte de la reunión, decidir y organizar cómo lo va a conseguir.
- **Sprint:** Iteración de duración prefijada durante la cual el equipo trabaja para convertir las historias del Product Backlog a las que se ha comprometido, en una nueva versión del software totalmente operativo.
- **Sprint Backlog:** Lista de las tareas necesarias para llevar a cabo las historias del sprint.
- **Daily sprint meeting:** Reunión diaria de cómo máximo 15 min. en la que el equipo se sincroniza para trabajar de forma coordinada. Cada miembro comenta que hizo el día anterior, que hará hoy y si hay impedimentos.
- **Demo y retrospectiva:** Reunión que se celebra al final del sprint y en la que el equipo presenta las historias conseguidas mediante una demostración del producto. Posteriormente, en la retrospectiva, el equipo analiza qué se hizo bien, qué procesos serían mejorables y discute acerca de cómo perfeccionarlos. . [20]

2.2. Marco Referencial.

2.2.1. Diseño de un sitio web para la facultad de informática y electrónica.

En esta investigación los autores proponen la creación de un sitio web institucional que permita atender las necesidades los usuarios de la comunidad universitaria y de la sociedad

en general en temas de información y servicios que brinda la facultad. Por tanto este proyecto permitirá facilitar la comunicación y brindar una información rápida y oportuna de la Facultad de Informática y Electrónica. [21]

2.2.2. Gestor web de una entidad deportiva.

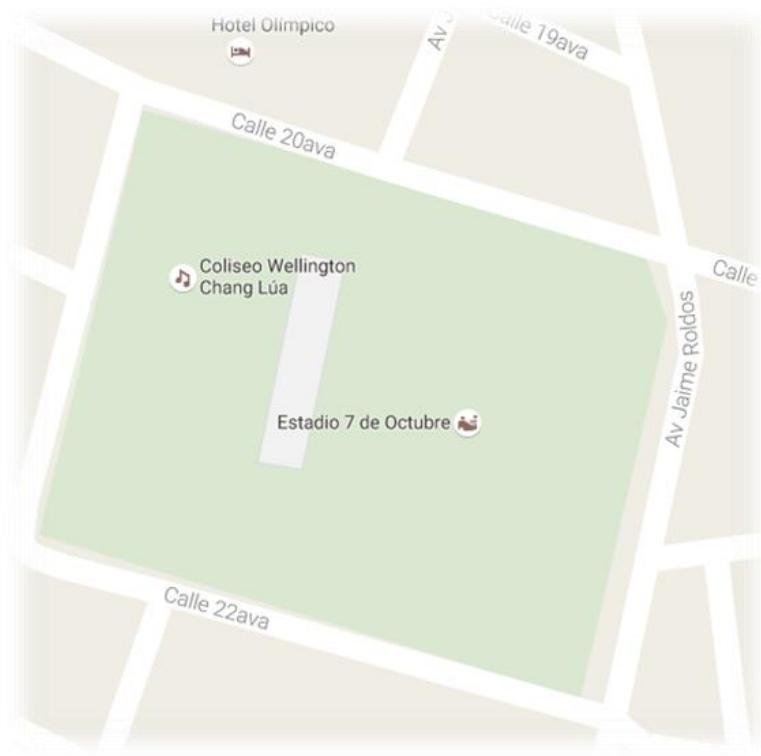
El autor del proyecto menciona en que el diseño y desarrollo de una aplicación web para la gestión de una entidad deportiva. La aplicación ha de permitir la gestión de las distintas facetas deportivas: temporadas, categorías, ligas, equipos, resultados y clasificaciones. También será un escaparate de lo que ocurre en la entidad para socios y accionados; así, también ha de servir para la publicación de noticias relacionadas con la entidad y facilitar la información en una zona pública que podrá ver cualquiera. [22]

CAPÍTULO III
MÉTODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Localización.

La sede de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo se encuentra ubicada en la Calle Jaime Roldos Aguilera y calle 20ava, junto a las instalaciones del Estadio Siete de Octubre en la Parroquia Viva Alfaro, sur de la Ciudad del Cantón Quevedo.

Imagen 6. Localización LDCQ.



Fuente: Google Map.

3.2. Tipos de investigación.

3.2.1. Investigación descriptiva.

A través de esta investigación que se pudo identificar y analizar los problemas que presenta la LDCQ al momento de gestionar la información de las disciplinas deportivas, así como los problemas que tiene cuando promociona sus eventos y actividades, los mismos que son relevantes para la elaboración de la aplicación web.

3.2.2. Investigación de Campo.

La investigación de campo nos permitió indagar directamente el lugar donde ocurre el fenómeno de estudio para conocer con detalles la problemática y sacar las debidas conclusiones que conllevaran a dar la solución al problema, aplicando las diferentes técnicas de recolección de datos e información a toda la población de la Liga Deportiva.

Las principales fuentes de información son el personal administrativo y como fuentes secundarias se tomó la opinión de la comunidad de deportistas seleccionados que conforman LDCQ ya que su ayuda fue muy valiosa para realizar con éxito este trabajo.

3.2.3. Investigación Bibliográfica.

Se utilizó material bibliográfico de fuentes referente al diseño web, manejo de base de datos, creación de aplicaciones web, fue así como se obtuvo una mejor visión para elaborar la aplicación web. De esta manera se manejó el problema de la propuesta investigativa.

3.3. Métodos de investigación.

3.3.1. Método deductivo.

Se utilizó este método para identificar los problemas de difusión, promoción y gestión de la información de las disciplinas deportivas en la LDCQ. La aplicación de este método fue necesaria para determinar la mejor solución a cada una de las problemáticas planteadas, las cuales son:

- Proponer una herramienta tecnológica como medio de difusión.
- Promoción de eventos y actividades deportivas.
- Registro de deportista.

3.3.2. Método inductivo.

El método inductivo permitió delimitar el entorno a nivel general en el objeto de estudio a partir de cada uno de los requerimientos para la elaboración de la aplicación web, (registro de los deportistas, registro de las noticias) para la cual se identificaron las herramientas necesarias y los recursos suficientes para la elaboración y finalización del proyecto de investigación.

3.4. Fuentes de recopilación de información.

3.4.1. Fuente primaria.

Entrevista: Se elaboró una serie de interrogantes que fueron consultadas al principal representante de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo el Dr. Charles Varela Duque sobre la creación de una aplicación web que ayude a mejorar la difusión de la información y gestione la información deportiva de las disciplinas deportivas.

Encuesta: Se formuló un cuestionario con varias interrogantes dirigido a los deportistas sobre la creación de una aplicación web que promocióne las actividades y eventos deportivos y que además ayude a gestionar de forma eficiente la información de las disciplinas deportivas de la Liga Cantonal.

3.4.2. Fuente secundaria.

Para el desarrollo de la aplicación se consultó en documentos electrónicos sobre temas relacionados al diseño y elaboración de aplicaciones web que ayudaron a optimizar el tiempo de diseño y desarrollo.

3.5. Diseño de la investigación.

Se elaboró una investigación de tipo cuantitativa aplicando el método no-experimental, debido a que se recopiló información mediante encuestas a los deportistas y entrevistas a los

principales directivos para en base a sus respuestas proceder con el diseño y desarrollo de la aplicación web para la LDCQ.

3.6. Población y Muestra.

La población de estudio fue de 436 deportistas entre novatos, seleccionados provinciales y nacionales de cada una de las disciplinas deportivas que conforman a LDCQ. Se determinó el tamaño de la muestra para conocer el número de deportistas a los cuales se les realizaron una encuesta sobre la implementación de una aplicación web para la LDCQ en beneficio de la ciudadanía y principalmente de los niños y jóvenes deportistas.

Por tratarse de una población finita se aplicó la siguiente fórmula.

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2 (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Dónde:

n = Tamaño de la muestra (?)

Z = Nivel de confianza (95% = 1,96)

p = Proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)

N = Población (436)

E = Error de la muestra (5% = 0.05)

$$n = \frac{1,96^2 * 0,05 * 0,95 * 436}{0,05^2 (436 - 1) + 1,96^2 * 0,05 * 0,95}$$

$$n = \frac{79,56}{1,27}$$

$$n = 62$$

El total de la muestra a obtener es de 62 encuestas según la formula, eso incluye muestras aleatorias de todos los deportistas inscritos en la Liga.

3.7. Tratamiento de los datos.

Los datos e información obtenidos fueron tratados y tabulados con el software de estadística SPSS, el mismo que nos permite ingresar un gran número de datos, donde podemos manejar variables con porcentaje de aceptación y porcentajes de error. Adicional nos proporciona grafico donde el investigador tiene que obtener al análisis de esos datos.

3.8. Recursos humanos y materiales.

3.8.1. Materiales y Equipos.

3.8.1.1. Hardware

Tabla 2. Hardware

Cantidad	Nombre	Características
1	Computador (LAPTOP)	Procesador AMD Turion II P520 Dual Core 2.30 Ghz Disco Duro de 320 Gb. Memoria Ram 4 Gb.
1	Impresora	Epson L355

Elaborado: Autor

3.8.1.2. Software

Tabla 3. Software

Cantidad	Nombre
1	Microsoft Office 2013
1	Windows 10 Home
1	Visual Studio 2012 Express
1	SQL server 2012 Express

Elaborado: Autor

3.8.1.3. Suministros

Tabla 4. Suministros

Cantidad	Nombre
2	Resmas de Papel A4
1	Pen driver HP 4Gbg
Elaborado: Autor	

3.9. Metodología de desarrollo de software.

Para la elaboración del presente proyecto se utilizó la metodología SCRUM, porque gracias a su flexibilidad, adaptabilidad y productividad permitió detectar errores a tiempo en el desarrollo de la aplicación, facilitó el uso de la aplicación a medida que se desarrolla, involucrando al cliente en el proceso. A través de este método se puede decir que el trabajo en equipo fue organizado y para la cual se asignaron los siguientes roles y se desarrollaron las siguientes etapas:

3.9.1. Roles de Scrum.

- Rol Product Owner = Dr. Charles Varela
- Rol Scrum Master = Ronald Moran
- Rol Scrum Team = Ronald Moran

3.9.2. Procesos de Scrum.

3.9.2.1. Product Backlog.

Aquí se detallan los requerimientos del cliente y las funcionalidades de la aplicación web. Debido al Product Backlog se planteó dos Sprint Planning Meeting con duración de un mes cada uno los mismos que se detallaran más adelante.

Tabla 5. Product Backlog

PRIORIDAD	FUNCIONALIDAD	Importancia	SPRINT
1	Interfaz principal	12	1
2	Interfaz de institución	11	1
3	Interfaz de disciplinas	10	1
4	Interfaz de escenarios	9	1
5	Interfaz de contacto	8	1
6	Interfaz de inicio de sesión	7	2
7	Interfaz de registro de usuarios administradores	6	2
8	Interfaz de actualizar clave	5	2
9	Interfaz de registro de deportistas	4	2
10	Interfaz de búsqueda y reporte	3	2
11	Interfaz de registro e historial de noticias	2	2
12	Interfaz de mensajes recibidos	1	2

Elaborado: Autor

3.10. Desarrollo de la aplicación web.

Una vez definidos todos los requerimientos que van a conformar el product backlog se empezará con el desarrollo de la aplicación web. Cada requerimiento contiene un nivel de importancia en la fase de desarrollo. El nivel de importancia lo califica el Product Owner, ese el orden con el que se va a ir desarrollando la aplicación.

3.10.1. Análisis y Desarrollo Del Sprint Planing Meeting 1.

Definidos los requerimientos principales que van a componer la aplicación web se empezara a elaborar la primera iteración de la interfaz de usuario o página principal de la aplicación web. El mismo que tiene una duración de 30 días.

3.10.2. Objetivo del sprint.

Diseñar la interfaz principal o index de la aplicación web en función de la navegación, usabilidad y accesibilidad del usuario.

3.10.3. Dially scrum meeting #1.

Tabla 6. Dially scrum meeting

Sprint	Inicio		Tiempo	Fin
1	10-10-16		5 días	21-10-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas	
Recopilar toda la información posible de LDCQ	Investigador	Completo	2	
Elaborar boceto de la master page	Investigador	Completo	2	
Retocar Logotipo LDCQ en Adobe Photoshop	Investigador	Completo	1	
Elaborar Boceto página principal	Investigador	Completo	2	
Maquetación y composición página principal o índice.	Investigador	Completo	4	
Diseño y programación del Datalist para cargar noticias.	Investigador	Completo	4	
Programación del procedimiento almacenado para cargar noticias.	Investigador	Completo	1	
Programación del enlace VER	Investigador	Completo	4	
Programación del Datalist de la página Noticia	Investigador	Completo	4	
Programación del procedimiento almacenado mostrar noticia	Investigador	Completo	1	

Elaborado: Autor

3.10.3.1. Programación Datalist Noticias.

```
private void Cargarnoticias(int pageIndex)
{
    string constring =
    ConfigurationManager.ConnectionStrings["login"].ConnectionString;
    using (SqlConnection con = new SqlConnection(constring))
    {
        using (SqlCommand cmd = new SqlCommand("CARGAR_NOTICIAS", con))
        {
```

```

cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;
cmd.Parameters.AddWithValue("@IndicePagina", pageIndex);
cmd.Parameters.AddWithValue("@TamanoLista", PageSize);
cmd.Parameters.Add("@ContadorFila", SqlDbType.Int, 4);
cmd.Parameters["@ContadorFila"].Direction = ParameterDirection.Output;
con.Open();
IDataReader idr = cmd.ExecuteReader();
dtlnot.DataSource = idr;
dtlnot.DataBind();
idr.Close();
con.Close();
int recordCount = Convert.ToInt32(cmd.Parameters["@ContadorFila"].Value);
this.PopulatePager(recordCount, pageIndex);
}}}

```

3.10.3.2. Programación procedimiento almacenado cargar noticias.

```

CREATE PROCEDURE [dbo].[CARGAR_NOTICIAS]
    @IndicePagina INT = 1
    ,@TamanoLista INT = 10
    ,@ContadorFila INT OUTPUT
AS
BEGIN
    SET NOCOUNT ON;
    SELECT ROW_NUMBER() OVER
        (ORDER BY [id_noticia] DESC)AS RowNumber
        ,[id_noticia]
        ,[Titulo]
        ,[Contenido]
        ,[Imagen]
        ,[Fecha_publicacion]
    INTO #Results
    FROM tb_noticia
    SELECT @ContadorFila = COUNT(*)

```

```

FROM #Results

SELECT * FROM #Results

WHERE RowNumber BETWEEN(@IndicePagina -1) * @TamanoLista + 1
AND(((@IndicePagina -1) * @TamanoLista + 1) + @TamanoLista) - 1

DROP TABLE #Results

END

```

3.10.3.3. Programación del enlace Ver del Datalist de la interfaz de inicio.

```

protected void dtlnot_ItemCommand(object source, DataListCommandEventArgs e)
{
    if (e.CommandName == "seleccion")
    {
        int index = Convert.ToInt32(e.CommandArgument);
        LinkButton linkmate = (LinkButton)e.Item.FindControl("lnb_uno");
        Session["NOTICIA"] = linkmate.Text;
        Label lb_IDMAT = (Label)e.Item.FindControl("id_noticiaLabel");
        Session["IDNOT"] = lb_IDMAT.Text;
        Response.Redirect("noticias.aspx");
    }
}

```

3.10.3.4. Demo de la interfaz de la página noticia.

Imagen 7. Interfaz de la Página noticias



Elaborado: Autor

3.10.3.5. Programación del procedimiento almacenado que carga las noticias en el Datalist la página noticias.

```
CREATE PROCEDURE [dbo].[MOSTRAR_NOTICIASxID]
@idnoti      int
AS BEGIN
    SET NOCOUNT ON;
    SELECT n.Titulo, n.Completo, n.Imagen, n.Fecha_publicacion
    FROM tb_noticia as n
    WHERE n.id_noticia=@idnoti
END
```

3.10.4. Dially scrum meeting #2.

Tabla 7. Dially scrum meeting

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
1	24-10-16	4 días	27-10-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Diseño y elaboración de la interfaz Directorio	Investigador	Completo	2
Diseño y elaboración de la interfaz Historia	Investigador	Completo	2
Edición de estilo Css para adaptar imágenes a dispositivos móviles de la página Directorio	Investigador	Completo	1
Edición de estilo Css para adaptar imágenes a dispositivos móviles de la página Historia	Investigador	Completo	1

Elaborado: Autor

3.10.4.1. Demo de la iteración 2.

En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la segunda Dayling Scrum Meeeting del Sprint 1. Páginas Directorio e historia.

Imagen 8. Interfaz de la página directorio



Elaborado: Autor

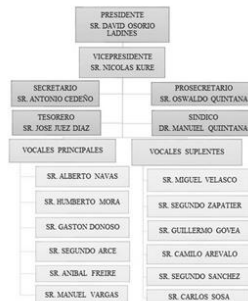
Imagen 9. Interfaz de la página directorio responsive



Elaborado: Autor

Imagen 10. Interfaz de la página historia

PRIMER DIRECTORIO



© 2016 Ronald Moran · Inicio · Institución · Disciplinas · Escenarios · Contacto · Login

Elaborado: Autor

Imagen 11. Interfaz de la página historia

Elaborado: Autor

3.10.5. Dially scrum meeting #3.

Tabla 8. Dially scrum meeting

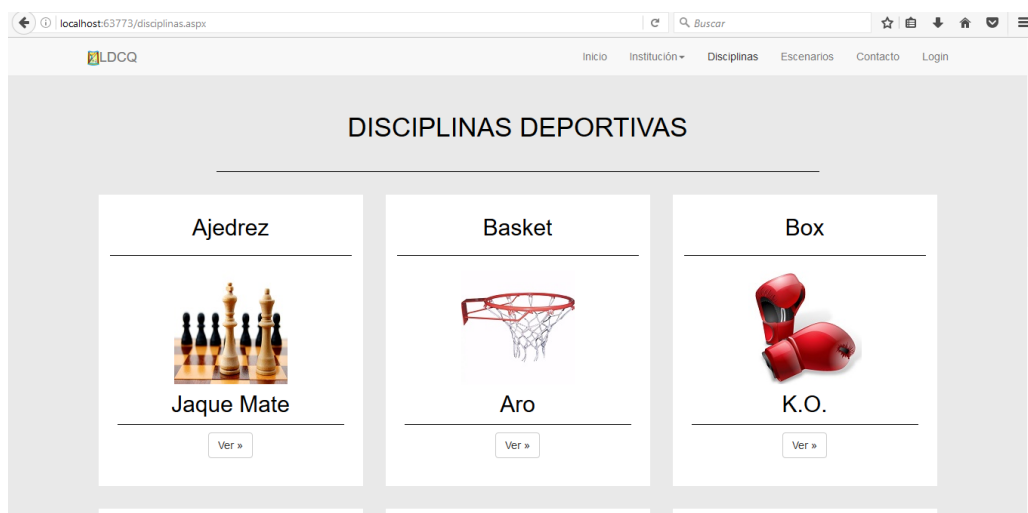
Sprint	Inicio		Tiempo	Fin
1	7-11-16		5 días	11-11-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas	
Diseño y elaboración de la interfaz	Investigador	Completo	6	
Disciplinas				
Diseño y elaboración de la interfaz emergente de la página disciplina	Investigador	Completo	2	
Edición de estilo Css para adaptar imágenes en la interfaz Disciplinas	Investigador	Completo	1	
Edición de estilo Css para adaptar imágenes en la interfaz emergente disciplinas	Investigador	Completo	1	

Elaborado: Autor

3.10.5.1. Demo de la iteración 3.

En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la tercera Dayling Scrum Meeeting del Sprint 1. Páginas Disciplina y ventana emergente de las disciplinas.

Imagen 12. Interfaz de la página disciplinas



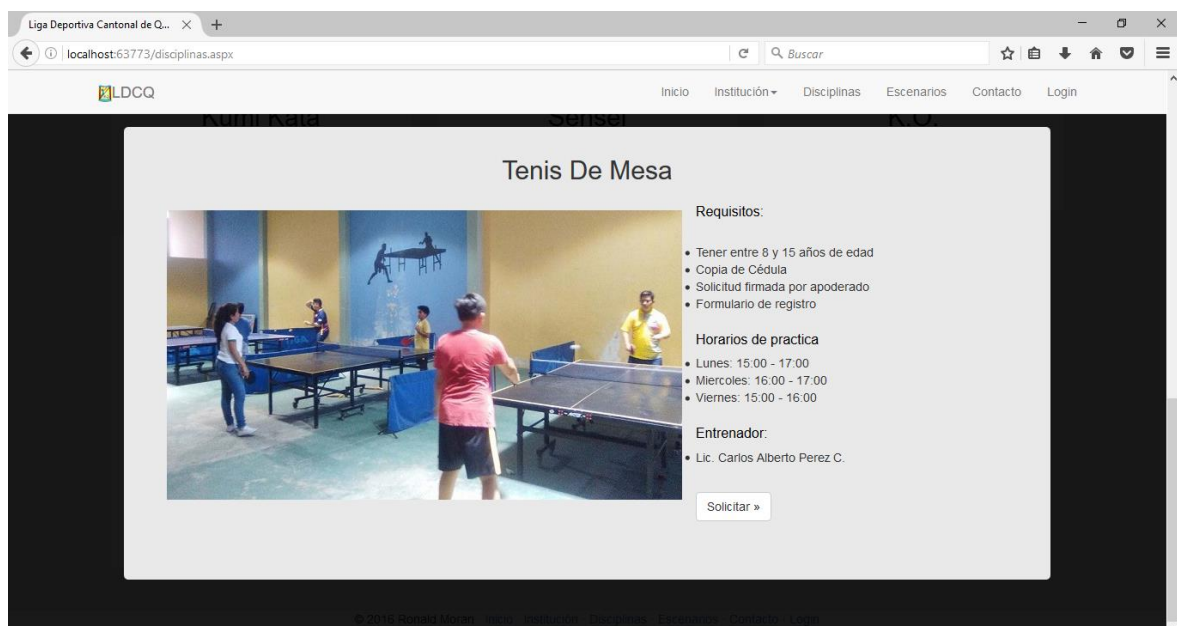
Elaborado: Autor

Imagen 13. Interfaz de la página disciplinas responsive



Elaborado: Autor

Imagen 14. Interfaz de la página emergente disciplina



Elaborado: Autor

Imagen 15. Interfaz de la página emergente disciplinas responsive



Elaborado: Autor

3.10.6. Dialy scrum meeting #4.

Tabla 9. Dialy Scrum Meeting

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
1	14-11-16	4 días	18-11-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Diseño y elaboración de la interfaz Escenarios	Investigador	Completo	4
Edición de estilo Css para adaptar imágenes en la interfaz Disciplinas	Investigador	Completo	2
Buscar y selección de imágenes para elaboración de interfaz escenarios	Investigador	Completo	2

Elaborado: Autor

3.10.6.1. Demo de la iteración 4.

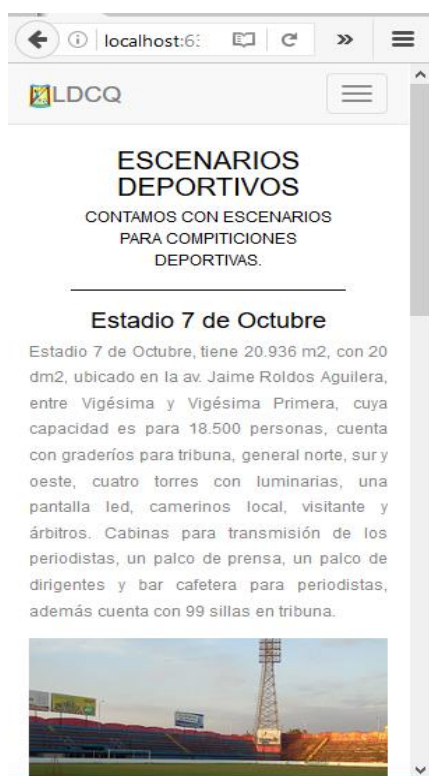
En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la cuarta Dayling Scrum Meeting del Sprint 1. Páginas Escenarios.

Imagen 16. Interfaz de la página escenarios



Elaborado: Autor

Imagen 17. Interfaz de la página escenarios responsive



Elaborado: Autor

3.10.7. Dially scrum meeting #5.

Tabla 10. Dially Scrum Meeting

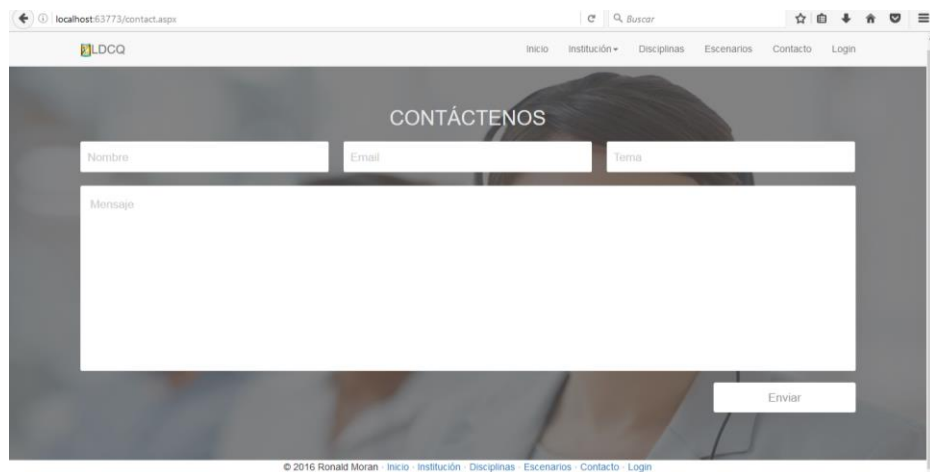
Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
1	21-11-16	5 días	25-11-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Diseño y elaboración de la interfaz Contacto	Investigador	Completo	4
Edición de estilo Css para adaptar la interfaz Contacto a dispositivos móviles	Investigador	Completo	2
Programación del botón enviar formulario de contacto	Investigador	Completo	2
Programación del procedimiento almacenado	Investigador	Completo	1

Elaborado: Autor

3.10.7.1. Demo de la iteración 5.

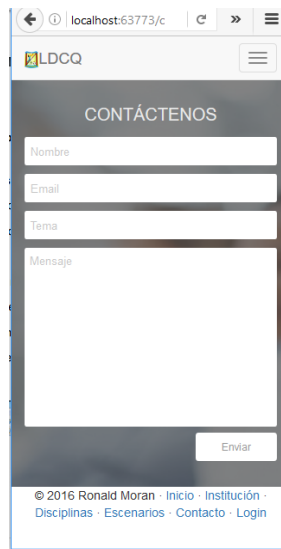
En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la quinta Dayling Scrum Meeting del Sprint 1. Página Contacto.

Imagen 18. Interfaz de la página contacto



Elaborado: Autor

Imagen 19. Interfaz de la página contacto responsive



Elaborado: Autor

3.10.7.2. Código de programación botón enviar.

```
protected void btnmensaje_Click(object sender, EventArgs e)
{
    using (SqlConnection conn = new
        SqlConnection(ConfigurationManager.ConnectionStrings["login"].ToString()))
        if (txtnombre.Text != "" & txtmail.Text != "" & txttema.Text != "" &
            txtmensaje.Text != "")
        {
            SqlCommand cmd = new SqlCommand("insertar_mensaje", conn);
            cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;
            cmd.Parameters.Add("@nombre", SqlDbType.VarChar);
            cmd.Parameters.Add("@correo", SqlDbType.VarChar);
            cmd.Parameters.Add("@tema", SqlDbType.VarChar);
            cmd.Parameters.Add("@mensaje", SqlDbType.VarChar);
            cmd.Parameters.Add("@fechamensaje", SqlDbType.DateTime);
            cmd.Parameters["@nombre"].Value = txtnombre.Text;
            cmd.Parameters["@correo"].Value = txtmail.Text;
            cmd.Parameters["@tema"].Value = txttema.Text;
            cmd.Parameters["@mensaje"].Value = txtmensaje.Text;
            cmd.Parameters["@fechamensaje"].Value = DateTime.Now.ToLocalTime();
        }
}
```

```

conn.Open();
cmd.ExecuteNonQuery();
lbl_confirmacion.ForeColor = Color.Blue;
lbl_confirmacion.Text = "El mensaje se envio correctamente...";
conn.Close();
}
else
{
    lbl_confirmacion.ForeColor = Color.Gold;
    lbl_confirmacion.Text = "Todos los Datos son obligatorios";
}
txtnombre.Text = "";
txtmail.Text = "";
txttema.Text = "";
txtmensaje.Text = "";
}

```

3.10.7.3. Procedimiento almacenado Enviar Mensaje.

```

CREATE PROCEDURE insertar_mensaje
    @nombre varchar(30), @correo varchar(30), @tema varchar(20), @mensaje
varchar(100), @fechamensaje datetime
AS
BEGIN
    SET NOCOUNT ON;
    insert into tb_mensaje
    values (@nombre, @correo, @tema, @mensaje, @fechamensaje)
END

```

3.10.8. Dially scrum meeting #6.

Tabla 11. Dially Scrum Meeting

Sprint	Inicio		Tiempo	Fin
2	28-11-16		5 días	2-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas	
Diseño y elaboración de la interfaz Login para acceder al sistema	Investigador	Completo	2	
Edición de estilo css para adaptar la interfaz Login a dispositivos móviles	Investigador	Completo	2	
Programación del procedimiento almacenado Entrar	Investigador	Completo	1	
Programación del botón Entrar al sistema	Investigador	Completo	3	

Elaborado: Autor

3.10.8.1. Demo de la iteración 6.

En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la sexta Dayling Scrum Meeting del Sprint 2. Página Login.

Imagen 20. Interfaz de la página login

iva Cantonal de Q... X +

alhost:63773/login.aspx

Buscar

LDCQ Inicio Institución Disciplinas Escenarios Contacto Login

Acceso al Sistema

Usuario:

Contraseña:

Entrar

© 2016 Ronald Moran · Inicio · Institución · Disciplinas · Escenarios · Contacto · Login

Elaborado: Autor

Imagen 21. Interfaz de la página login responsive

Acceso al Sistema

Usuario:

Contraseña:

Entrar

© 2016 Ronald Moran · [Inicio](#) · [Institución](#) · [Disciplinas](#) · [Escenarios](#) · [Contacto](#) · [Login](#)

Elaborado: Autor

3.10.9. Dialy scrum meeting #7.

Tabla 12. Dialy Scrum Meeting

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
2	5-12-16	5 días	9-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Programación del botón registrar	Investigador	Completo	2
Programación del procedimiento almacenado INSERTAR_USUARIOS	Investigador	Completo	1
Programación del GridView cargar administradores	Investigador	Completo	2
Programación del botón editar administrador	Investigador	Completo	1

Elaborado: Autor

En las siguientes líneas de código detallan los procedimientos almacenados y métodos utilizados en la séptima Dayling Scrum Meeeting del Sprint 1.

3.10.9.1. Programación del botón registrar.

```
protected void btn_registrar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (txtnombre.Text != "" & txtapellido.Text != "" & txtcorreo.Text != "" &
txtusuario.Text != "" & txtpassword.Text != "")
    {
        if (!LoginService.prValidarUser(txtusuario.Text, txtcorreo.Text))
        {
            if (LoginService.prIngresarUsuario(txtnombre.Text, txtapellido.Text,
txtcorreo.Text, txtusuario.Text, txtpassword.Text, DateTime.Now) > 0)
            {
            }
            txtnombre.Text = "";
            txtapellido.Text = "";
            txtcorreo.Text = "";
            txtusuario.Text = "";
            txtpassword.Text = "";
            txtnombre.Focus();
            lblmensaje.ForeColor = Color.Blue;
            lblmensaje.Text = "Registro Exitoso...";
            cargardatos();
        }
        else
        {
            lblmensaje.ForeColor = Color.Red;
            lblmensaje.Text = "Error, existe un Admin con datos similares Correo/Usuario";
        }
    }
    else{
        lblmensaje.ForeColor = Color.Red;
        lblmensaje.Text = "Campos obligatorios ( * )";
    }
}
```

3.10.9.2. Programación del procedimiento almacenado insertar_usuarios.

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[INSERTAR_USUARIOS]
    @nombre varchar(50), @apellido varchar(50), @correo varchar(50),
    @usuario varchar(15), @password varchar(200), @fecharegistro datetime
AS
BEGIN
    SET NOCOUNT ON;

insert into
tb_Usuario(Nombres,Apellidos,Correo,usuario,contrasena,id_TipoUsuario,fecha_reg)
    values (@nombre,@apellido,@correo,@usuario,@password,'1',@fecharegistro)
END
```

3.10.9.3. Programación del GridView cargar administradores

```
public void cargardatos()
{
    SqlCommand cmd = new SqlCommand("EXECUTE MOSTRAR_ADMIN", conex);
    SqlDataAdapter adapter = new SqlDataAdapter();
    adapter.SelectCommand = cmd;
    conex.Open();
    DataSet objdataset = new DataSet();
    adapter.Fill(objdataset);
    conex.Close();
    gdvAdmin.DataSource = objdataset;
    gdvAdmin.DataBind();
}
```

3.10.9.4. Programación del procedimiento almacenado editar administradores

```
public bool UpdateUser(UserEntity user)
{
    String updateQuery = @"Update [tb_Usuario]
        SET [Nombres] = @nombre
```

```

        ,[Apellidos] = @apellido
        ,[Correo] = @correo
        ,[usuario] = @usuario
        Where [id_usuario] = @iduser";
using (SqlConnection conn = new SqlConnection())
{
    conn.ConnectionString = _connStr;
    SqlCommand cmd = conn.CreateCommand();
    cmd.CommandText = updateQuery;
    cmd.CommandType = System.Data.CommandType.Text;
    cmd.Parameters.AddWithValue("@iduser", user.UserId);
    cmd.Parameters.AddWithValue("@nombre", user.UserName);
    cmd.Parameters.AddWithValue("@apellido", user.Address);
    cmd.Parameters.AddWithValue("@correo", user.City);
    cmd.Parameters.AddWithValue("@usuario", user.State);
    if (conn.State == ConnectionState.Closed) conn.Open();
    cmd.ExecuteNonQuery();
    return true;
}
}

```

3.10.9.5. Programación del procedimiento almacenado eliminar administradores

```

public bool DeleteUserByID(Int32 userId)
{
    String updateQuery = @"Delete [tb_Usuario] Where [id_usuario] = @iduser";
    using (SqlConnection conn = new SqlConnection())
    {
        conn.ConnectionString = _connStr;
        SqlCommand cmd = conn.CreateCommand();
        cmd.CommandText = updateQuery;
        cmd.CommandType = System.Data.CommandType.Text;
        cmd.Parameters.AddWithValue("@iduser", userId);
        if (conn.State == ConnectionState.Closed) conn.Open();
    }
}

```

```

cmd.ExecuteNonQuery();

return true;

}

}

```

3.10.9.6. Demo de la iteración 7.

En la siguiente ilustración grafica se puede observar lo realizado en la séptima Dayling Scrum Meeting del Sprint 2. Página regadmin.aspx

Imagen 22. Interfaz de la página registro administradores

REGISTRO DE ADMINISTRADORES

Nombre:

Apellido:

Correo:

Usuario:

Password:

Confirmar Password:

LISTA DE ADMINISTRADORES

id_usuario	Nombres	Apellidos	Correo	usuario	Acción
1046	GABRIELA	Chicaiza	mnica.27_102@yahoo.es	mchicaiza	
1047	Mayle	Leon	mayteleon_yahoo.com	mleon	
1049	Yoconda	Sabando	ysabando@hotmail.com	ysabando	

Elaborado: Autor

3.10.10. Dialy scrum meeting #8.

Tabla 13. Dialy Scrum Meeting

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
2	12-12-16	2 días	14-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Programación del botón	Investigador	Completo	2
Actualizar de la página perfil			
Programación del procedimiento	Investigador	Completo	1
almacenado Actualizar_Password			

Elaborado: Autor

3.10.10.1. Programación del botón actualizar de la página perfil.

```
protected void btn_registrar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string clave = this.txtClave.Text.Replace(";", "").Replace("--", "");
    string usuario = Session["nombre_usuario"].ToString();
    using (SqlConnection con = new
SqlConnection(ConfigurationManager.ConnectionStrings["login"].ToString()))
    if (LoginService.Authenticar(usuario, clave) == true)
    {
        if (LoginService.prActualizarPassword(usuario, txtpassword.Text) > 0)
        {
        }
        txtClave.Text = "";
        txtpassword.Text = "";
        txtpassword0.Text = "";
        txtClave.Focus();
        lblmensaje.ForeColor = Color.Blue;
        lblmensaje.Text = "La clave se cambió correctamente...";
    }
    else
    {
        lblmensaje.ForeColor = Color.Red;
        lblmensaje.Text = "La clave actual es incorrecta..!";
    }
}
```

3.10.10.2. Programación del procedimiento almacenado Actualizar_Password.

```
CREATE PROCEDURE Publicar_Noticia
@titulo varchar(80), @contenido varchar(200), @completo varchar(20), @imagen
varchar(100), @fechanoticia datetime
AS
BEGIN
```

```

SET NOCOUNT ON;

insert into tb_noticia

values (@titulo,@contenido,@completo,@imagen,@fechanoticia)

END

```

3.10.10.3. Demo de la iteración 8.

Imagen 23. Interfaz de la página actualizar clave

Elaborado: Autor

3.10.11. Dially scrum meeting #9.

Tabla 14. Dially Scrum Meeting # 9

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
2	15-12-16	1 días	15-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Programación del botón registrar deportista	Investigador	Completo	2

Elaborado: Autor

3.10.11.1. Programacion del botón Registrar

```

protected void btn_registrar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (uploadfoto.HasFile)
    {
        string path = Server.MapPath("imagen/deportista/");
        string ext = Path.GetExtension(uploadfoto.FileName);
    }
}

```

```

if (ext == ".jpg" || ext == ".png" || ext == ".jpeg")
{
    uploadfoto.SaveAs(path + uploadfoto.FileName);
    string name = "~/imagen/deportista/" + uploadfoto.FileName;
    SqlCommand cmd = new SqlCommand("INSERTAR_DEPORT", con);
    cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;
    cmd.Parameters.Add("@nombre", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@apellido", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@correo", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@fecharegistro", SqlDbType.DateTime);
    cmd.Parameters.Add("@lugar_nac", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@cedula", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@direccion", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@telefono", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@peso", SqlDbType.Decimal);
    cmd.Parameters.Add("@estatura", SqlDbType.Decimal);
    cmd.Parameters.Add("@foto", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@canton", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@unidad_edu", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@nivel_estud", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@anio_est", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@disciplina", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@categoria", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters["@nombre"].Value = txtnombre.Text;
    cmd.Parameters["@apellido"].Value = txtapellido.Text;
    cmd.Parameters["@correo"].Value = txtcorreo.Text;
    cmd.Parameters["@fecharegistro"].Value = DateTime.Now.ToLocalTime();
    cmd.Parameters["@lugar_nac"].Value = txt_lugar_nac.Text;
    cmd.Parameters["@cedula"].Value = txt_cedula.Text;
    cmd.Parameters["@direccion"].Value = txt_direc.Text;
    cmd.Parameters["@telefono"].Value = txt_telef.Text;
    cmd.Parameters["@peso"].Value = Convert.ToInt16(txt_peso.Text);
    cmd.Parameters["@estatura"].Value = Convert.ToInt16(txt_talla.Text);
    cmd.Parameters["@foto"].Value = name;
}

```

```

cmd.Parameters["@canton"].Value = ddlcanton.SelectedValue;
cmd.Parameters["@unidad_edu"].Value = ddlunidad_edu.SelectedValue;
cmd.Parameters["@nivel_estud"].Value = ddlnivel_est.SelectedValue;
cmd.Parameters["@anio_est"].Value = ddlcurso.SelectedValue;
cmd.Parameters["@disciplina"].Value = ddldisciplina.SelectedValue;
cmd.Parameters["@categoria"].Value = ddlcategoria.SelectedValue;
con.Open();
cmd.ExecuteNonQuery();
lblconfirmacion.ForeColor = Color.Blue;
lblconfirmacion.Text = "Deportista registrado con exito...";
con.Close();
txtnombre.Text = "";
txtapellido.Text = "";
txtcorreo.Text = "";
txt_lugar_nac.Text = "";
txt_cedula.Text = "";
txt_direc.Text = "";
txt_telef.Text = "";
txt_peso.Text = "";
txt_talla.Text = "";
Session["update"] = Server.UrlEncode(System.DateTime.Now.ToString());
}
else
{
    lblconfirmacion.ForeColor = Color.Red;
    lblconfirmacion.Text = "Error al registrar deportista...";
}
}
else
{
}
}
}

```

3.10.11.2. Demo de la iteración 9.

Imagen 24. Interfaz de la página registro deportista

localhost:63773/registrodep.aspx

Buscar

☆

📄

⬇

🏠

LDCQ

Bienvenid@:

Inicio

Administración

Deportistas

Noticias

Mensajes

Cerrar Sesión

REGISTRO DE DEPORTISTAS

Nombres:

Apellidos:

Correo Electrónico:

Estatura (cm):

Lugar de Nacimiento:

Cantón:

Quevedo

Cédula de Identidad:

Unidad Educativa:

NID

Dirección de Domicilio:

Nivel de Estudio:

Seleccione Nivel Es

Número de Teléfono:

Año / Semestre:

Seleccione Año/Ser

Peso (Kg):

Disciplina:

Ajedrez

Categoría:

Pre infantil

Foto:

Examinar...

No se ha se

Registrar

Cancelar

Elaborado: Autor

3.10.12. Dially scrum meeting #10.

Tabla 15. Dially Scrum Meeting # 10

Sprint	Inicio		Tiempo	Fin
2	16-12-16		2 días	17-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas	
Programación del botón buscar deportista	Investigador	Completo	2	

Elaborado: Autor

3.10.12.1. Programación del botón Buscar

```
protected void btn_registrar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    using (SqlConnection conn = new
SqlConnection(ConfigurationManager.ConnectionStrings["login"].ToString()))
    if (txtnombre.Text == "")
    {
```

```

        cargardatos();
    }
    else
    {
        SqlCommand cmd = new SqlCommand("pureba", conn);
        cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;
        cmd.Parameters.Add("@buscar", SqlDbType.VarChar);
        cmd.Parameters["@buscar"].Value = txtnombre.Text;
        SqlDataAdapter adapter = new SqlDataAdapter();
        adapter.SelectCommand = cmd;
        conex.Open();
        DataSet objdataset = new DataSet();
        adapter.Fill(objdataset);
        conex.Close();
        gdvAdmin.DataSource = objdataset;
        gdvAdmin.DataBind();
    }
}

```

3.10.12.2. Programacion del procedimiento almacenado para buscar deportista

```

ALTER PROCEDURE [dbo].[pureba]
    @buscar varchar (50)
AS
BEGIN
    SELECT id_usuario, Nombres, Apellidos, Correo, cedula
    FROM tb_Usuario
    WHERE [Nombres] LIKE @buscar + '%' AND id_TipoUsuario='2'
END

```

3.10.12.2. Demo de la iteración 10

Imagen 25. Interfaz de la página buscar deportista



Elaborado: Autor

3.10.13. Dially scrum meeting #11.

Tabla 16. Dially Scrum Meeting # 11

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
2	18-12-16	4 días	21-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Programación del botón publicar noticia	Investigador	Completo	2
Programación del botón eliminar noticia	Investigador	Completo	2

Elaborado: Autor

3.10.13.1. Programación del botón publicar noticia

```
protected void btnguardarcat_Click(object sender, EventArgs e)
{
    using (SqlConnection con = new
SqlConnection(ConfigurationManager.ConnectionStrings["login"].ToString()))
    if (Session["update"].ToString() == ViewState["update"].ToString())
    {
        if (uploadnoti.HasFile)
        {
```

```

string path = Server.MapPath("imagen/noti/");
string ext = Path.GetExtension(uploadnoti.FileName);
if (ext == ".jpg" || ext == ".png" || ext == ".jpeg")
{
    uploadnoti.SaveAs(path + uploadnoti.FileName);
    string name = "~/imagen/noti/" + uploadnoti.FileName;
    SqlCommand cmd = new SqlCommand("Publicar_Noticia", con);
    cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;
    cmd.Parameters.Add("@id_usuario", SqlDbType.Int);
    cmd.Parameters.Add("@titulo", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@contenido", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@completo", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@imagen", SqlDbType.VarChar);
    cmd.Parameters.Add("@fechanoticia", SqlDbType.DateTime);
    cmd.Parameters["@id_usuario"].Value = Session["Usuario"].ToString();
    cmd.Parameters["@titulo"].Value = txttitulo.Text;
    cmd.Parameters["@contenido"].Value = txtcontenido.Text;
    cmd.Parameters["@completo"].Value = txt_completo.Text;
    cmd.Parameters["@imagen"].Value = name;
    cmd.Parameters["@fechanoticia"].Value = DateTime.Now.ToLocalTime();
    con.Open();
    cmd.ExecuteNonQuery();
    lblconfirmacion.Text = "Noticia publicada con exito...";
    con.Close();
    txttitulo.Text = "";
    txtcontenido.Text = "";
    txt_completo.Text = "";
    Session["update"] = Server.UrlEncode(System.DateTime.Now.ToString());
}
else
{
    lblconfirmacion.Text = "Error al publicar noticia...";
}
}
else

```

```

        {    } }
else    {
    txttitulo.Text = "";
    txtcontenido.Text = "";
    txt_completo.Text = "";
} }

```

3.10.13.1. Demo de la iteración 11

Imagen 26. Interfaz de la página publicar noticia

localhost:63773/uploadnoticias.aspx

Bienvenid@

Inicio Administración Deportistas Noticias Mensajes Cerrar Sesión

Agregar Noticia

Titulo:

Descripcion Breve:

Contenido Completo:

Foto: No se ha seleccionado ningún archivo.

Elaborado: Autor

Imagen 27. Interfaz de la página eliminar noticia

localhost:63773/historial.aspx

Bienvenid@

Inicio Administración Deportistas Noticias Mensajes Cerrar Sesión

HISTORIAL DE NOTICIAS PUBLICADAS

id_noticia	Titulo	Contenido	Completo	Imagen	Acción
3011	CURSOS VACACIONALES de invierno 2017 LDCQ	Liga Deportiva Cantonal de Quevedo invita a los niños y jóvenes del canton Quevedo y sus alrededores a participar en los cursos vacacionales 2017.	Liga Deportiva Cantonal de Quevedo invita a los niños y jóvenes del canton Quevedo y sus alrededores a participar en los cursos vacacionales 2017. Liga Deportiva Cantonal de Quevedo invita a los niños y jóvenes del canton Quevedo y sus alrededores a participar en los cursos vacacionales 2017. Liga Deportiva Cantonal de Quevedo invita a los niños y jóvenes del canton Quevedo y sus alrededores a participar en los cursos vacacionales 2017.	~/imagen /noti/cursosvacacionales.jpg	
5	Los rios campeon interprovincial de ajedrez	Culminó el tiempo qué dispusieron tanto el primer personero del GAD Municipal de Quevedo y la LDCQ con su presidente el Dr Charles I. Varela Duque qué llegaron a un acuerdo luego de hacer un recorrido	Culminó el tiempo qué dispusieron tanto el primer personero del GAD Municipal de Quevedo y la LDCQ con su presidente el Dr Charles I. Varela Duque qué llegaron a un acuerdo luego de hacer un recorrido	~/imagen/noti/a.jpg	

1 2 3

Elaborado: Autor

3.10.14. Dially scrum meeting #12.

Tabla 17. Dially Scrum Meeting # 12

Sprint	Inicio	Tiempo	Fin
2	22-12-16	2 días	23-12-16
Tarea	Delegado	Estado	Horas
Diseño de la interfaz eliminar mensajes recibidos	Investigador	Completo	2

Elaborado: Autor

3.10.14.1. Demo de la iteración 11

Imagen 28. Interfaz de la página eliminar mensajes

localhost:63773/mensajes.aspx

Buscar

LDCQ

Bienvenid@:

InicioAdministraciónDeportistasNoticiasMensajesCerrar Sesión

MENSAJES RECIBIDOS

id_mensaje	nombre	correo	tema	mensaje	Fecha_mensaje	Acción
1053	Ronald Moran	ronjbdajsQkbnfbkf	0998765443	sbdcschcbsjs skdfthtsd sdfsf	06/02/2017 18:13:26	✖
1051	Juan	Pulgoso	natacion	deseo aprender a nadar	25/01/2017 3:05:39	✖
1049	Polinario	jpolinario_17@yahoo.com	Judo	Estmadod esoty intersado en el yudo saludso este es m numero	17/12/2016 19:22:21	✖
1048	Eduardo	eduardo@hotmail.com	Box	Estimados Liga deseo inscribime en la disciplina de box cuales on los requisitos.	17/12/2016 19:17:32	✖
1047	Polinario	dasha@hotmail.com	dfsd	xsdsgds	17/12/2016 14:06:40	✖

12345678910

Elaborado: Autor

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados.

Para la creación de la aplicación web de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo, primero se preguntó a su máximo representante (Presidente) a quien se le realizó una entrevista donde se le planteó una serie de interrogantes (Anexo 2). Además se mostrara y explicara cada una de las interfaces diseñadas para la gestión de la información deportiva. El último punto importante a destacar en este capítulo es analizar el impacto que tuvo la utilización de las tecnologías web en el desarrollo de la aplicación, para ello se elaboró un cuestionario con cinco interrogantes para medir la experiencia de usuario (usabilidad).

4.1.1. Resultado del primer objetivo.

4.1.1.1 Extracto de la entrevista.

Entrevista realizada al máximo directivo de Liga Deportiva Cantonal de Quevedo para determinar la situación actual de las disciplinas deportivas y la gestión de las mismas.

Una herramienta tecnológica como la que usted nos plantea nos va hacer de mucha utilidad, ya que nos va permitir simplificar el trabajo diario, facilita la toma de decisiones de la gerencia, ayuda mucho en lo deportivo y los mayores beneficiados es la afición deportiva.

Se podrá mostrar la información de manera rápida y oportuna, esto ayudara mucho a facilitar la comunicación y se obtendrán resultados acordes a los estándares que se manejan la mayoría de entidades hoy en la actualidad.

Ese sería un gran paso y gran logro por parte de nuestra administración, ya que la información que manejamos es bastante amplia, manejamos ocho disciplinas deportivas y de momento no contamos con gestor de información.

Con esta herramienta esperamos ofertar todas las disciplinas deportivas y las actividades que realizamos para beneficio de la juventud y la comunidad Quevedeña.

4.1.1.2. Discusión Resultado 1.

Los nuevos modelos de administración de la información implican la utilización de nuevas tecnologías tanto para la gestión como la promoción de productos y servicios. Y es así que la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo tendrá su propia aplicación web donde se abrirá espacios y estará más cerca de la ciudadanía, como se menciona en el trabajo de investigación de [21] donde se propone la creación de un sitio web institucional que permita atender las necesidades de la comunidad universitaria y la sociedad en general en cuanto a temas de difusión de información y servicios. Por tanto podemos decir que ambos proyectos facilitan la comunicación y brindan una información rápida y oportuna.

4.1.2. Resultado del segundo objetivo.

4.1.2.1. Prototipo de la interfaz.

En la siguiente grafica se puede observar lo realizado en la primera Dayling Scrum Meeeting del Sprint 1. Página principal (index) la misma que contiene un Datalist que se alimenta desde la base de datos y además muestra las principales actividades realizadas por la LDCQ, la misma que se muestran en orden descendente es decir la noticia más actual se mostrara primero en grupos de tres noticias por página. Se puede expandir la noticia haciendo clic en el botón ver.

Imagen 29. Interfaz principal LDCQ



Elaborado: Autor

A continuación se muestra la interfaz de registro de deportistas la cual permite ingresar, actualizar, eliminar y buscar usuarios por el nombre, además de generar un reporte. Esta interfaz también muestra una grilla donde lista todos los usuarios registrados.

Imagen 30. Interfaz de registro de usuarios

Elaborado: Autor

Imagen 31. Interfaz para buscar, editar y eliminar usuarios

id_usuario	Nombres	Apellidos	Correo	Cédula	Accion	Detalle
1050	Jeremy Alejandro	Moran Leon	jmoran@hotmail.com	1234567890		Ver
1051	Claudia Mercedes	Chicaiza Romero	cludia_353@yahoo.es	1206688992		Ver
1052	Lastenia Abigail	Romero Ulloa	ltenia@hotmail.com	1206688992		Ver

Elaborado: Autor

Imagen 32. Interfaz de reporte de usuario

Elaborado: Autor

4.1.2.2. Discusión Resultado 2.

El tener una parte la interfaz dinámica hace que la aplicación web sea más llamativa, debido a que son muchas y frecuentes las actividades que realiza LDCQ, esto permitirá que cada vez que los usuarios visiten la aplicación web encuentren algo diferente en la sección de noticias. Por otro lado se presenta la interfaz de administración que permitió mejorar el registro de los deportistas y se obtuvo una mejor gestión con la opción del buscador. Se afirma lo planteado por [22] en su investigación donde indica que ambas aplicaciones web permiten gestionar las distintas facetas deportivas y además ayudan en la publicación de noticias relacionadas con la entidad deportiva.

4.1.3. Resultado del tercer objetivo.

Se aplicó tecnologías de diseño web para el desarrollo de la aplicación web. Para detectar como influyeron el uso de estas tecnologías se elaboró una encuesta al personal administrativo, entrenadores y deportistas considerando a este último grupo los que tengan más edad hasta completar la muestra requerida para medir la experiencia de usuario (usabilidad)

4.1.3.1. Lista de interrogantes.

1. La aplicación web está diseñada para que sea adapte a dispositivos móviles le parece importante este valor agregado.
2. Obtuvo una buena experiencia durante la navegación entre páginas.
3. En términos generales le parece acertada la elección del color, tipo de fuente y el tamaño de letra para la aplicación web.

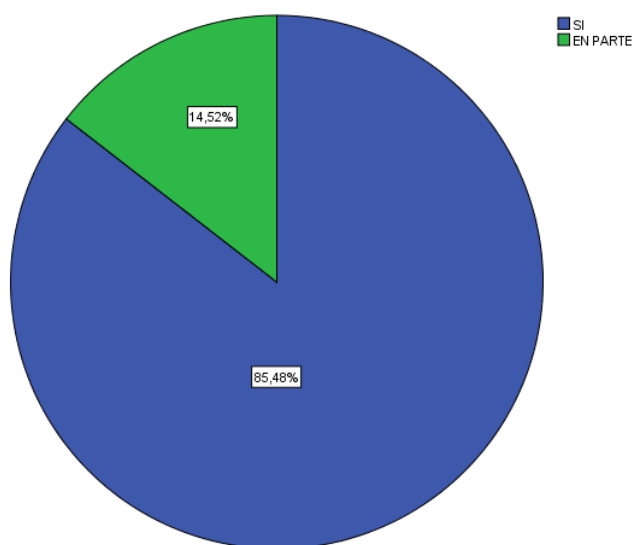
Tabla 18. Frecuencias esperadas

#	PREGUNTAS	CATEGORIAS			
		SI	NO	EN PARTE	TOTAL
1	La aplicación web está diseñada para que sea adapte a dispositivos móviles le parece importante este valor agregado.	53	0	9	62
2	Obtuvo una buena experiencia durante la navegación entre páginas.	32	7	23	62
3	En términos generales le parece acertada la elección del color, tipo de fuente y el tamaño de letra para la aplicación web	38	11	13	62
		123	18	45	186

Elaborado: Autor

Figura 5. Pregunta 1

¿La aplicación web está diseñada para que sea adapte a dispositivos móviles le parece importante este valor agregado?

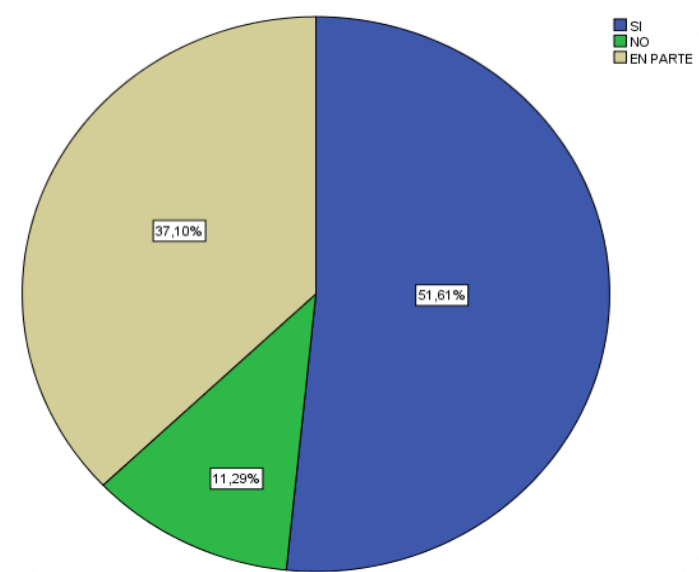


Elaborado: Autor

Análisis: El uso de la tecnología web responsive ha ganado mucho espacio en los últimos años y en la actualidad la mayoría de las páginas web incluyen esta funcionalidad. Es por tanto que la aplicación web de Liga también incluirá con este valor agregado y prácticamente más del 85% de los encuestados dice estar de acuerdo y lo ven como algo positivo.

Figura 6. Pregunta 2

¿Obtuvo una buena experiencia durante la navegación entre páginas?

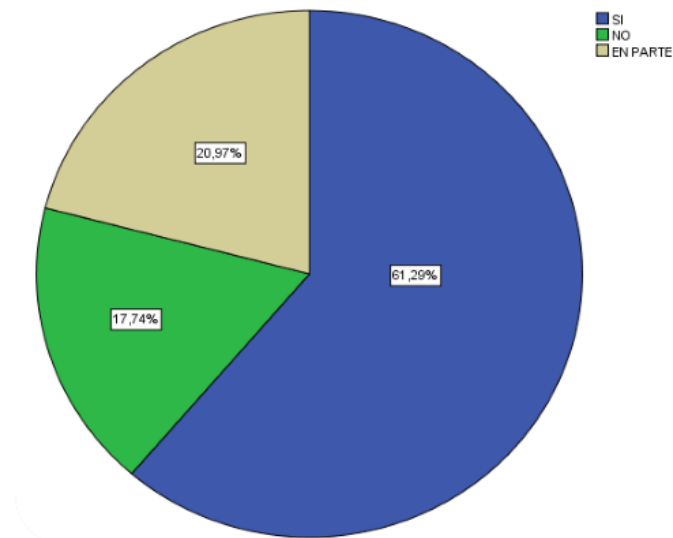


Elaborado: Autor

Análisis: Más del 51% de los encuestados manifestó a ver tenido una buena experiencia con respecto a la navegación dentro de la aplicación web, debido a que existen dos menús de navegación uno en la parte superior y el otro situado en la parte inferior con la finalidad de que los usuarios puedan acceder a otra página sin importar que sección estén visitando en ese momento.

Figura 7. Pregunta 3

¿En términos generales le parece acertada la elección del color, tipo de fuente y el tamaño de letra para la aplicación web?



Elaborado: Autor

Análisis: El 20 % de los encuestados dice no estar completamente satisfecho con la elección del color principal de la aplicación, por otra parte más del 61% de los encuestados manifiesta estar de acuerdo con la elección del color porque no afecta la visibilidad de los elementos que componen la aplicación web. En cuanto al tipo y tamaño de letra son aceptables.

4.1.3.2. Discusión Resultado 3:

Se plantearon tres interrogantes para medir el uso de tecnologías de diseño web en el desarrollo de la aplicación y fue a través de la experiencia de usuario que se puede medir este parámetro. En la investigación realizada por [23] indica que para mejorar el diseño de la interfaz de un sitio web se deben establecer parámetros, procedimientos y técnicas incluidos bajo el marco metodológico conocido como diseño web centralizado en dar preferencias al usuario y son estos parámetros que los coinciden con esta investigación.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Liga Deportiva Cantonal de Quevedo cuenta con alrededor de 500 deportistas, en su mayoría jóvenes y adolescentes del cantón Quevedo. El auge tecnológico que se vive ahora exige que la institución tengan su aplicación web donde pueda gestionar de forma ágil y segura la información y además facilite las comunicaciones para acortar las distancias.
- El registro de información de los deportistas y de las actividades en la base de datos permitió localizar la información de forma rápida y oportuna para una mejor gestión. La creación de la interfaz de noticias en la pantalla principal es fundamental porque mantiene a la ciudadanía informada va a mostrar las actividades que realiza la institución.
- El uso de las tecnologías de diseño web (html, photoshop, css, responsive web design) fue muy importante porque ayudó a que la aplicación sea dinámica y por tanto puede ser accedida o visitada de forma correcta desde cualquier tipo de dispositivo.

5.2. Recomendaciones.

- Mantener la sección noticias siempre actualizada, esto demuestra que la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo está trabajando en bienestar de la niñez, juventud y ciudadanía Quevedeña.
- Desarrollar más módulos avanzados de administración de usuarios para un mejor registro y control, porque debido a la gran cantidad de deportistas que existen en la institución se hace compleja su gestión y administración.
- Que Liga Deportiva Cantonal de Quevedo haga uso de la siguiente aplicación web en su primera versión y así pueda dar el primer paso al uso de las tecnologías de la información y comunicación. Además se deben implementar los nuevos estándares de diseño web para que la aplicación web no quede obsoleta.

CAPÍTULO VI

BIBLIOGRAFÍA

6.1. Bibliografía

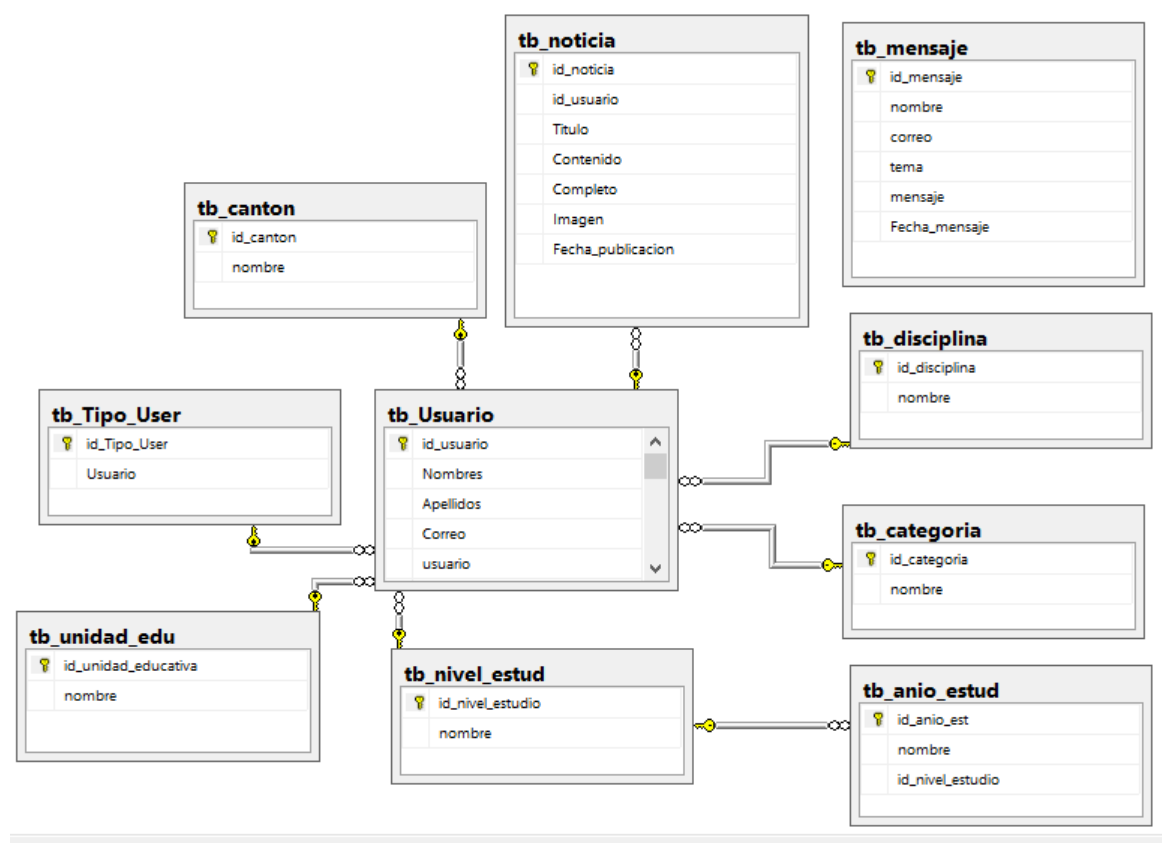
- [1] M. García, Las claves de la publicidad, Sexta ed., Madrid: ESIC, 2011, p. 347.
- [2] E. Comercio, «Actualidad,» El 82% de pymes de Ecuador accede a Internet, pero su uso se limita a enviar correos y tareas administrativas, 19 Julio 2015.
- [3] D. Andes, «Ecuador uno de los países de América Latina en que más creció el acceso al internet en los últimos tres años,» Diario Andes, 2 Octubre 2015.
- [4] J. Nño, Aplicaciones Web 2.0 (Aplicaciones web), Editex, 2011, p. 33.
- [5] C. B. Herencia, «EFDeportes.com,» 19 Octubre 2014. [En línea]. Available: <http://www.efdeportes.com/efd197/la-comunicacion-en-el-deporte-actual.htm>.
- [6] Ó. SÁNCHEZ y R. HERRERO, Aplicaciones básicas de ofimática, Madrid: Paraninfo, S.A., 2014, pp. 22-23.
- [7] A. Alcivar, «SISTEMA INFORMÁTICO DE TEST ON-LINE PARA LA COMISIÓN DE EVALUACIÓN DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA AGROPECUARIA DE MANABÍ MANUEL FÉLIX LÓPEZ,» ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA AGROPECUARIA DE MANABÍ, CALCETA, 2014.
- [8] J. Hernández, Análisis y Desarrollo Web, 2014.
- [9] Ó. SÁNCHEZ y M. MORO, Aplicaciones informáticas de bases de datos, Paraninfo, 2011.
- [10] Vértice, Técnicas de información y atención al cliente/consumidor, Málaga: Vértice, 2011 , pp. 54-55.
- [11] C. Coronel, S. Morris y P. Rob, Bases de Datos, Diseño, Implementación y Administración, Novena ed., D.F.: Cengage Learning, 2011 , p. 7.
- [12] Microsoft, «Microsoft,» [En línea]. Available: <https://technet.microsoft.com/es-es/library/bb545450.aspx>.
- [13] Á. Arias, Aprende a Programar ASP.NET Y C#, IT Campus Academy, 2014.
- [14] Wikipedia, «Wikipedia,» [En línea]. Available: https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio.
- [15] R. Morales, «Colombia Digital,» Colombia Digital, 1 Septiembre 2014. [En línea]. Available: <https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7669->

- lenguajes-de-programacion-que-son-y-para-que-sirven.html. [Último acceso: 23 Septiembre 2016].
- [16] Microsoft. [En línea]. Available: <https://msdn.microsoft.com/es-es/library/kx37x362.aspx>.
- [17] J. Tortajada, LA GUÍA DEFINITIVA DEL DISEÑO WEB: HTML, XHTML, CSS y herramientas de diseño, Kindle, 2014.
- [18] C. Egea, DISEÑO WEB PARA TOD@S II, Barcelona: Icaria, 2008, p. 19.
- [19] L. Alegsa, «Alegsa,» Alegsa, 7 Junio 2016. [En línea]. Available: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php>.
- [20] J. Vargas, «METODOLOGIA DE DESARROLLO DE SOFTWARE XP, RUP, SCRUM TODO SU PROCESO,» UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL QUEVEDO, QUEVEDO, 2015.
- [21] G. Baldeón y G. Cumbe, «DSpace ESPOCH,» 2015. [En línea]. Available: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/4451>.
- [22] F. Aguado, «Deposito digital de documentos de la UAB,» 16 Abril 2014. [En línea]. Available: <http://ddd.uab.cat/record/117181?ln=es>. [Último acceso: 18 Julio 2016].
- [23] F. Zambrano, «ESTUDIO DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD DEL SITIO WEB DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO, CANTÓN QUEVEDO, PROVINCIA DE LOS RÍOS,» UTEQ, QUEVEDO, 2015.
- [24] UTEQ, «Universidad Tecnica Estatal de Quevedo,» [En línea]. Available: <http://uteq.edu.ec/infopagina.php?recordID=34>. [Último acceso: 19 05 2014].
- [25] J. Rivera, «DEFINICION DE ILLUSTRATOR CS5,» Introillustrator, 2 Febrero 2012. [En línea]. Available: <http://introillustrator.blogspot.com/>. [Último acceso: 7 Agosto 2016].
- [26] W. Reyes, «UNIVERSIDA TECNICA DE MACHALA,» UNIVERSIDA TECNICA DE MACHALA, 2014. [En línea]. Available: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/2257>. [Último acceso: 12 Agosto 2016].

CAPÍTULO VII

ANEXOS

Anexo 1. Diagrama de la base de datos



Elaborado: Autor

Anexo 2. Entrevista Presidente de LDCQ



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

ENTREVISTA PRESIDENTE DE LDCQ

- 1. ¿Cómo ve usted el uso de la tecnología en las entidades públicas y privadas?**

- 2. ¿Dado a la revolución tecnológica que vivimos hoy en día como se difunde la información de carácter público de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo a la ciudadanía?**

- 3. ¿Cree usted el uso de una aplicación web podría ayudar a resolver los problemas gestión de la información de la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo?**

- 4. ¿Para usted que le va a contribuir a la Liga Deportiva Cantonal de Quevedo tener una aplicación web?**

Anexo 3. Realizando entrevista a Presidente LDCQ



Anexo 4. Demostración de la aplicación web



Anexo 5. Encuesta a directivos y deportistas de LDCQ



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

ENCUESTA

Elija una opción marque con una X.

- 1. ¿La aplicación web está diseñada para que sea adapte a dispositivos móviles le parece importante este valor agregado?**

SI ☐ NO ☐ EN PARTE ☐

- 2. ¿Obtuvo una buena experiencia durante la navegación entre páginas?**

SI ☐ NO ☐ EN PARTE ☐

- 3. ¿En términos generales le parece acertada la elección del color, tipo de fuente y el tamaño de letra para la aplicación web?**

SI ☐ NO ☐ EN PARTE ☐