

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de Ingeniería



INFORME FINAL

Aplicación móvil para visualizar y seguir sesiones de entrenamiento de los deportistas de tiro con arco. "Archdata"

Autores: Angel Alarcón
Mathiu Orellana
Curso: Proyecto IV
Profesor: Diego Aracena

Arica, 30 de Diciembre 2025

1. Tabla de Contenido

1.	Tabla de Contenido.....	2
2.	Índice de Figuras.....	3
3.	Detectando el Problema.....	5
3.1.	Contexto	5
3.2.	Problema	5
3.3.	Soluciones presentadas.....	6
4.	Objetivos.....	7
4.1.	Objetivo General.....	7
4.2.	Objetivos Específicos	7
5.	Desarrollo del proyecto	8
5.1.	Planificación Cronológica	8
5.2.	Metodología Aplicada.....	8
5.3.	Documentando Requerimientos	9
5.3.1.	Requerimientos de Alto Nivel.....	9
5.3.2.	Requerimientos funcionales y no funcionales	10
5.3.3.	Características Principales del Proyecto.....	11
5.4.	Modelo de contexto	12
5.5.	Diagrama de casos de uso	13
5.6.	Realizando BPMN	20
5.7.	Prototipo del proyecto	24
5.8.	Herramientas a Utilizar.....	29
5.9.	Arquitectura del sistema	31
5.10.	Modelo de datos.....	37
6.	Producto Final.....	39
7.	Conclusión	45

2. Índice de Figuras

Imagen n°1 “Carta Gantt del Proyecto”	8
Imagen n°2 “Diagrama de contexto”	12
Imagen n°3 “Diagrama de nivel 1”	12
Imagen n°4 “Diagrama de casos de uso”	13
Imagen n°5 “BPMN proceso de Asignación”	20
Imagen n°6 “BPMN proceso de registro (diana)”	21
Imagen n°7 “BPMN proceso de registro (usuario)”	22
Imagen n°8 “BPMN proceso de vista de historial y detalles”	23
Imagen n°9 “Escena de Login”	24
Imagen n°10 “Escena de Deportista”	25
Imagen n°11 “Escena de Asignación”	26
Imagen n°12 “Escena de Entrenador”	27
Imagen n°13 “Escena de Registro”	28
Imagen n°14 “Arquitectura del Sistema”	31
Imagen n°15 “DI Asignación de deportista”	32
Imagen n°16 “DI Guardar datos de sesión”	33
Imagen n°17 “DI Revisar historial”	34
Imagen n°18 “DI Guardar datos de sesión”	36
Imagen n°19 “Modelo ER de la base de datos”	37
Imagen n°20 “Vista Login”	39
Imagen n°21 “Vistas de Entrenador”	40
Imagen n°22 “Vistas de Deportistas”	41
Imagen n°23 “Simulación de Entrenamiento”	42
Imagen n°24 “Vista de Historial”	43
Imagen n°25 “Arch Stadistics Data”	44

Tabla n°1 “Requisitos Funcionales”	10
Tabla n°2 “Requisitos No Funcionales”	10
Tabla n°3 “UC Asignar deportista a sesión”	14
Tabla n°4 “UC Visualizar sesión en vivo”	16
Tabla n°5 “UC Registrar Nuevo Deportista”	17
Tabla n°6 “UC Consultar Historial de Sesiones”	18
Tabla n°7 “UC Sincronizar base de datos”	19
Tabla n°8 “Entidad Usuarios”	37
Tabla n°9 “Entidad Sesión”	38
Tabla n°10 “Entidad Datos”	38

3. Detectando el Problema

El Departamento de Ingeniería Eléctrica y Electrónica (DIEE) enfrenta el desafío de digitalizar y presentar los resultados de una serie de sensores aplicados en el deporte de tiro con arco, el propósito de estos sensores es el de calcular tanto la velocidad como la dirección del viento, y en conjunto con una cámara digitalizar los tiros que se realizan en la diana. Esta información es tratada por un primer software recolector de datos para el cálculo de la posición de la flecha y el puntaje obtenido de este tiro.

Debido a esto se acudió al Departamento de Ingeniería Civil en Computación e Informática (DICI) buscando desarrollar un sistema capaz de almacenar datos de tiro y presentar en una diana virtual los resultados del tiro más reciente a través de dispositivos móviles, además de la implementación de un locutor de voz TTS, para indicar información del resultado de tiro como también de los valores obtenidos por los sensores.

3.1. Contexto

La facultad de educación y humanidades cuenta con diversas actividades deportivas en las cuales se encuentra el deporte de Tiro con Arco. En este deporte entra mucho en juego la posición estática del tirador y la vista de su puntuación, cosa que, debido a la lejanía de la diana, el deportista debe de concurrir a diversos elementos de visión, lo que causa que la continuidad de la posición del tirador se rompa y debe de reiniciar cada vez que vuelve a disparar.

3.2. Problema

Actualmente, los deportistas de tiro con arco deben de revisar el puntaje obtenido de manera manual utilizando un catalejo, este proceso se debe de hacer cada vez que se dispara una flecha, por lo cual pierden tiempo y además pierden la posición de preparación de disparo, lo que afecta en su puntería y en su rendimiento.

3.3. Soluciones presentadas

Se planificaron dos soluciones diferentes que tienen diversas características entre ellas, las cuales ambas debían tener funcionalidades claves de este proyecto. La funcionalidad clave es crear un sistema que permita recolectar los datos de cada deportista, esta aplicación debe actualizarse en tiempo real y con cada flecha impactada en la diana, estos datos deben ser mencionados con un locutor de voz “TTS”, y también se debe de implementar diversos gráficos en los registros históricos de los deportistas con el fin de monitorear el rendimiento de estos.

Una de las soluciones planteadas fue crear una aplicación, la cual permite que el entrenador pueda gestionar y acceder a las estadísticas de un deportista, a través de un dispositivo móvil o Tablet el cual cuente con el sistema operativo “Android”.

Otra solución sugerida, fue la de crear y alojar un sistema el cual sea permitido el ingreso a través de la mayoría de los navegadores webs, logrando que cualquier persona pueda acceder a través de su navegador de teléfono móvil o dispositivo electrónico, este sistema es más libre para los dispositivos, pero menos portable para los usuarios.

Se organizó una reunión con el cliente para conversar sobre las soluciones planteadas y se decidió realizar una aplicación dedicada para los dispositivos móviles con sistemas operativos Android con almacenamiento de datos tanto local como remoto.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil integral, capaz de disponer tanto datos actuales como históricos de las sesiones de entrenamiento de los deportistas de tiro con arco.

4.2. Objetivos Específicos

- Analizar la problemática del proyecto a desarrollar
- Desarrollar documentación necesaria para la estructuración del proyecto de software.
- Desarrollar e implementar Bases de datos gemelas con capacidad de sincronización.
- Refactorizar el programa recolector de datos de los sensores.
- Desarrollar un programa receptor y visualizador de datos de entrenamiento.

5. Desarrollo del proyecto

5.1. Planificación Cronológica

La planificación del proyecto se determinó a través de una carta Gantt, en la cual se tiene agendado como fecha de inicio del proyecto la primera semana de septiembre, y finalizará la última semana de diciembre.

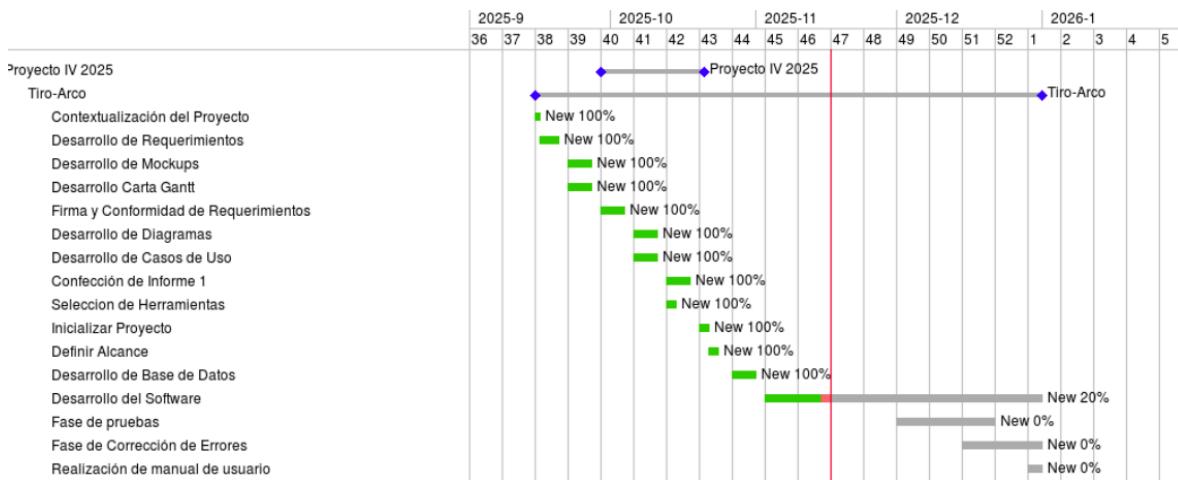


Imagen nº1 “Carta Gantt del Proyecto”

5.2. Metodología Aplicada

Para poder gestionar y ejecutar el proyecto, se adoptó la metodología Kanban, la cual es un enfoque que se centra en el flujo de trabajo visual. Esto permite una gestión ágil y flexible de las tareas.

La manera de implementación es a través de un tablero digital realizado en el software “YouTrack”, en donde se pueden asignar y gestionar las tareas a realizar.

5.3. Documentando Requerimientos

5.3.1. Requerimientos de Alto Nivel

Debido al problema presentado, se definió una lista de requerimientos de alto nivel la cual define las necesidades claves del cliente, esta lista de requerimientos es la siguiente:

RAL 1): Feedback Audible y Visual Inmediato: El deportista y el Entrenador deben ser capaz de poder ver de manera gráfica y en tiempo real los resultados de cada tiro realizado junto a sus detalles, a su vez con el fin de no depender solamente de la visión. El deportista debe poder escuchar el resultado del último tiro junto a la demás recopilación de datos de los sensores (Dirección del viento, velocidad del viento, puntaje y posición de la flecha), a través de un locutor de voz (TTS),

RAL 2): Disponibilidad de los Datos: El sistema debe poder recibir y procesar la información del tiro (posición, puntaje, dirección del viento, velocidad del viento), que le envía el software recolector de datos.

RAL 3): Seguimiento del Rendimiento: El sistema debe poder almacenar los datos históricos de cada deportista para poder ser analizado por el mismo o por el entrenador.

5.3.2. Requerimientos funcionales y no funcionales

Los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto fueron definidos acorde a los requerimientos de alto nivel los cuales fueron definidos con anterioridad, estos requerimientos fueron definidos junto con el cliente del proyecto con el fin de que sea acorde a las necesidades propuestas.

Requisitos funcionales

Nº	Descripción	Prioridad
RF1	El sistema debe recibir la información proveniente de un programa recolector de datos.	Alta
RF2	El sistema debe ser capaz de mostrar la información recibida en tiempo real por medio de dispositivos móviles.	Alta
RF3	El sistema debe guardar la información histórica de la sesión de tiro.	Media
RF4	El sistema debe ser capaz de seleccionar al deportista que está llevando a cabo el entrenamiento.	Media
RF5	El sistema debe implementar un TTS para mencionar los resultados del tiro más reciente.	Alta
RF6	El sistema debe mostrar los resultados del tiro más reciente en una diana virtual.	Alta
RF7	Optimizar o Refactorizar el programa recolector de datos.	Baja

Tabla n°1 "Requisitos Funcionales"

Requisitos no funcionales

Nº	Descripción
RnF1	El sistema debe presentar una interfaz amigable para el usuario.
RnF2	Los colores de la diana virtual deben representar los de una diana real
RnF3	El lugar donde cayo la flecha debe ser representado por un punto de color claramente visible.

Tabla n°2 "Requisitos No Funcionales"

Importante: Se debe priorizar la fase de desarrollo de la aplicación para dispositivos

móviles y tabletas.

5.3.3. Características Principales del Proyecto

La definición de los requerimientos de alto nivel, requerimientos funcionales y no funcionales permitió estructurar al proyecto de la siguiente manera:

C1: Módulo de retroalimentación en tiempo real: Componente central de la aplicación orientado al atleta y al entrenador, tiene como objetivo principal presentar y anunciar el resultado de cada disparo de manera inmediata.

C2: Módulo de gestión de deportistas y sesiones: Componente que permite administrar la gestión del atleta en la sesión activa y almacenar su progreso histórico.

C3: Módulo de Interoperabilidad y Captura de datos: Componente que permite establecer una conexión entre el software existente y permite gestionar la recepción de datos.

5.4. Modelo de contexto

Los siguientes diagramas de contexto y nivel 1 describen los límites y subprocesos del sistema principal.



Imagen n°2 "Diagrama de contexto"

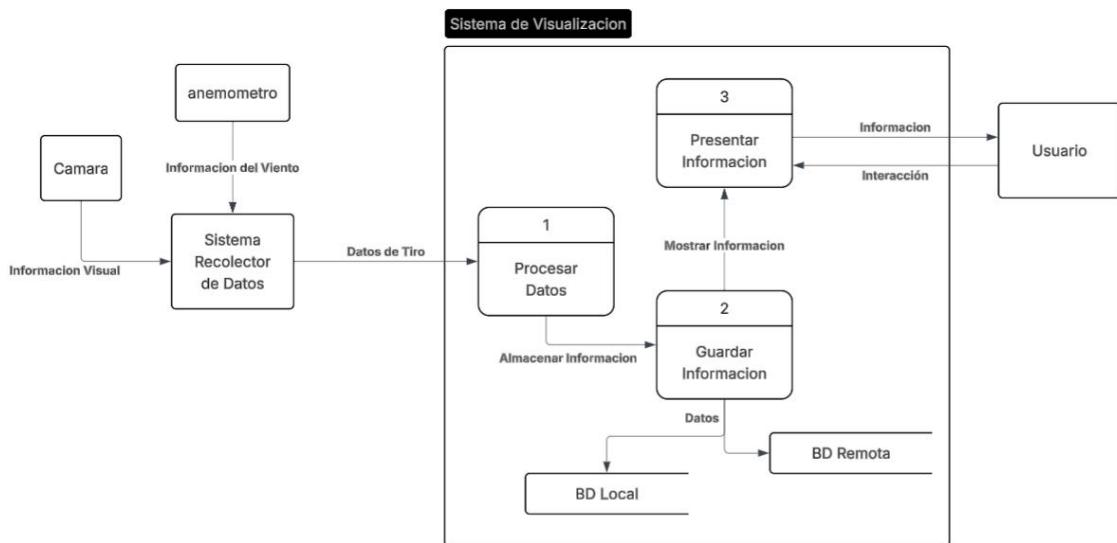


Imagen n°3 "Diagrama de nivel 1"

5.5. Diagrama de casos de uso

Con la información definida en los procesos anteriores, se pudo construir un diagrama de casos de uso en el cual determinaron 3 actores diferentes, sistema recolector de datos, deportista y entrenador.

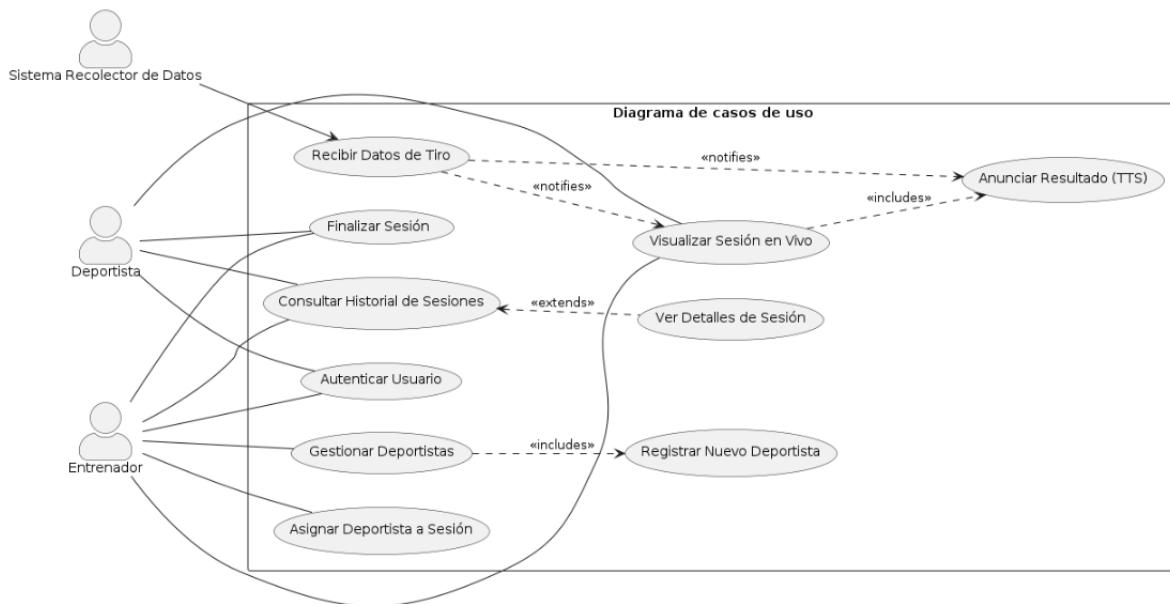


Imagen n°4 “Diagrama de casos de uso”

Campo	Descripción
ID	UC-01
Título	Asignar deportista a sesión
Actor(es)	Entrenador
Descripción	Permite al entrenador seleccionar un deportista registrado y asignarlo a una diana para iniciar un entrenamiento.
Disparador	El entrenador inicia sesión y accede al apartado de "Asignación".
Precondiciones	El entrenador debe estar autenticado en "Modo entrenador". Deben existir deportistas registrados en el sistema.
Flujo Principal (Éxito)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Entrenador accede al apartado de asignación. 2. El Sistema muestra la lista de deportistas disponibles. 3. El Entrenador selecciona un deportista. 4. El Sistema actualiza el estado del deportista (a "activo" o "en sesión"). 5. El Sistema inicia el proceso de registro de tiros para ese deportista.
Poscondiciones	El deportista seleccionado está activo y su dispositivo móvil se actualiza para mostrar la sesión en vivo.
Flujos Alternativos	

Tabla n°3 "UC Asignar deportista a sesión"

Campo	Descripción
ID	UC-02
Título	Visualizar sesión en vivo
Actor(es)	Deportista (inicia), Sistema Recolector de Datos (provee), Sistema (procesa).
Descripción	Captura, procesa, almacena y presenta la información de un tiro en tiempo real.
Disparador	El deportista dispara una flecha y esta impacta en la diana.
Precondiciones	Un deportista debe estar asignado a la sesión (Ver UC-01).
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El deportista dispara la flecha. 2. El Sistema (Recolector) captura la información del tiro (posición, datos de sensores). 3. El Sistema recibe la información. 4. El Sistema construye la información. 5. El Sistema almacena la nueva información en la base de datos. 6. El Sistema refleja la información en el dispositivo móvil (actualiza diana virtual). 7. El Sistema reproduce la información del tiro (puntaje, viento, etc.) en el locutor TTS. 8. El sistema espera el siguiente disparo, a menos que el entrenador finalice el entrenamiento.

Postcondiciones	El tiro está almacenado y el deportista/entrenador han recibido feedback visual y auditivo.
Flujos Alternativos	<p>Finalización de entrenamiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El Entrenador decide finalizar el entrenamiento. 2. El Entrenador actualiza el estado del deportista en el sistema. 3. El proceso de registro de tiros termina.

Tabla n°4 "UC Visualizar sesión en vivo"

Campo	Descripción
ID	UC-03
Título	Registrar Nuevo Deportista
Actor(es)	Entrenador
Descripción	Permite al entrenador dar de alta a un nuevo deportista en el sistema.
Disparador	El entrenador accede al apartado de "Gestión" y selecciona "Añadir Deportista".
Precondiciones	El entrenador debe estar autenticado en "Modo entrenador".

Flujo Principal (Éxito)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Entrenador accede al apartado de gestión. 2. El Sistema muestra un formulario para llenar. 3. El Entrenador ingresa los datos del nuevo deportista (Usuario, Contraseña, etc.) y confirma. 4. El Sistema comprueba los datos ingresados. 5. El Sistema ingresa los datos del deportista en la base de datos. 6. El Sistema notifica al entrenador que el registro fue exitoso.
Postcondiciones	El nuevo deportista está registrado y puede ser asignado a sesiones.
Flujos Alternativos	<p>Error en datos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el paso 4, el Sistema detecta un error en los datos (ej. usuario ya existe, campos vacíos). 2. El Sistema notifica el error al Entrenador. 3. El Entrenador recepciona el error y puede corregir los datos (vuelve al paso 3).

Tabla nº5 “UC Registrar Nuevo Deportista”

Campo	Descripción
ID	UC-04
Título	Consultar Historial de Sesiones.
Actor(es)	Deportista (principal), Entrenador (secundario).

Descripción	Permite al usuario (Deportista o Entrenador) revisar las sesiones de entrenamiento pasadas y ver los detalles de una sesión específica.
Disparador	El Deportista (o Entrenador) ingresa a la aplicación y selecciona el apartado de "Historial".
Precondiciones	El usuario debe estar autenticado. Deben existir sesiones históricas para ese deportista.
Flujo Principal (Éxito)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Deportista ingresa al apartado de historial. 2. El Sistema consulta los datos del deportista en la BD y muestra un listado de sesiones resumidas (agrupadas por fecha). 3. El Deportista selecciona una sesión específica. 4. El Sistema solicita y consulta los datos de esa sesión en la BD. 5. El Sistema muestra los datos de la sesión específica (diana con todos los tiros, puntaje total y lista de flechas).
Postcondiciones	El usuario ha consultado su rendimiento en una sesión pasada.
Flujos Alternativos	

Tabla n°6 "UC Consultar Historial de Sesiones"

Campo	Descripción
ID	UC-05

Título	Sincronizar Bases de Datos
Actor(es)	Usuario (Entrenador/Deportista)
Descripción	Permite sincronizar la base de datos local con la base de datos remota.
Disparador	El Usuario inicia sesión. El Entrenador termina una sesión.
Precondiciones	El Usuario debe estar autenticado.
Flujo Principal (Éxito)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Usuario accede al sistema. 2. El Sistema conecta con la base de datos Remota 3. El Sistema realiza la sincronización con la base de datos remota.
Postcondiciones	La información en la base de datos local y remota debe coincidir.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 3. El Sistema detecta la imposibilidad de conectar a la base de datos remota. 4. El Sistema informa al usuario: "No se pudo sincronizar la base de datos".

Tabla n°7 “UC Sincronizar base de datos”

5.6. Realizando BPMN

Se realizaron 4 modelos BPMN en donde se presencian principalmente la interacción del entrenador y los deportistas con el sistema.

En el primer proceso llamado “Proceso de Asignación”, el entrenador solicita al sistema una lista de deportistas registrados anteriormente y selecciona a uno para poder asignarle la diana que registrará las flechas, esto permitirá iniciar el subprocesso llamado “Proceso de Registro”.

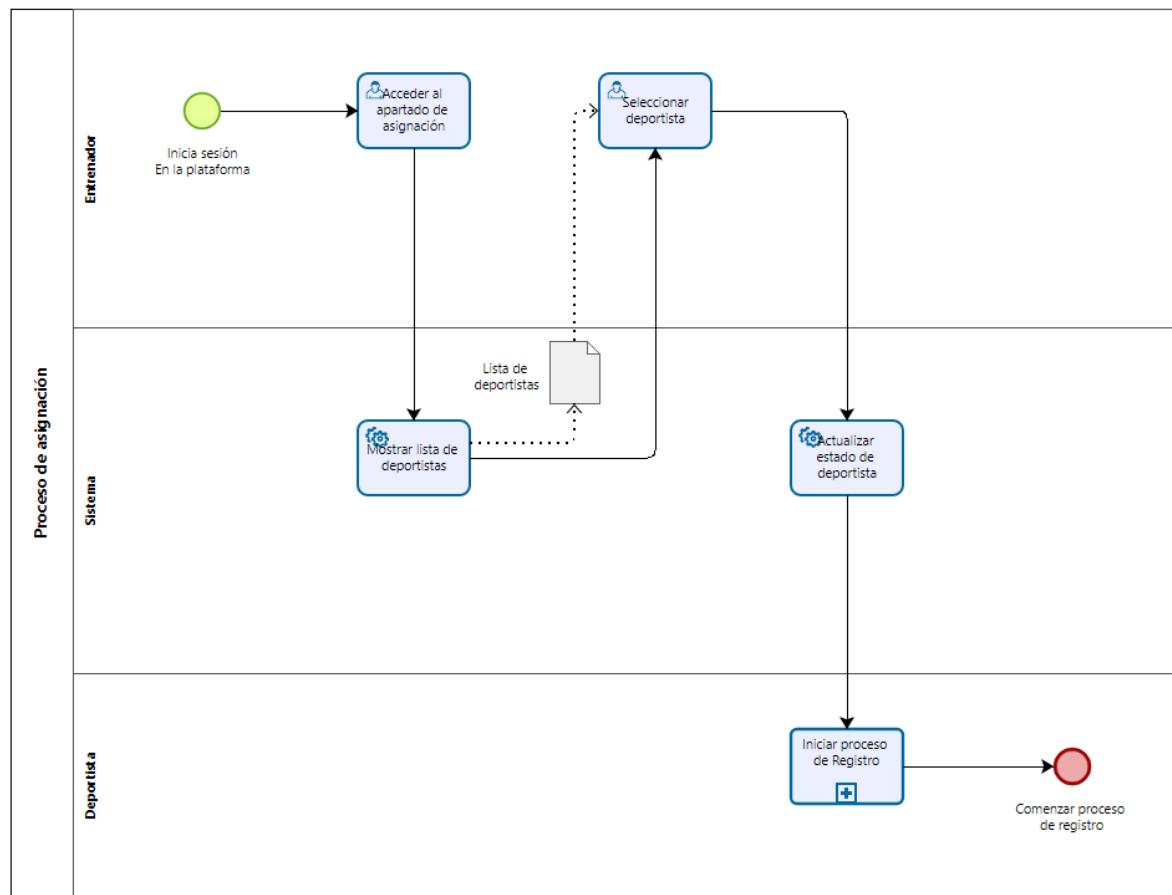


Imagen n°5 “BPMN proceso de Asignación”

El proceso de registro permite registrar las flechas impactadas en la diana, para esto el deportista dispara la flecha y al impactar el sistema captura la información del tiro, esta información pasa por un proceso de construcción el cual permite generar un archivo legible para la base de datos, luego de construir esa información, es almacenada en la base de datos y se refleja automáticamente en el dispositivo móvil, reproduciendo la información recibida a través del altavoz. Para poder terminar el entrenamiento, el entrenador debe actualizar el estado en el sistema.

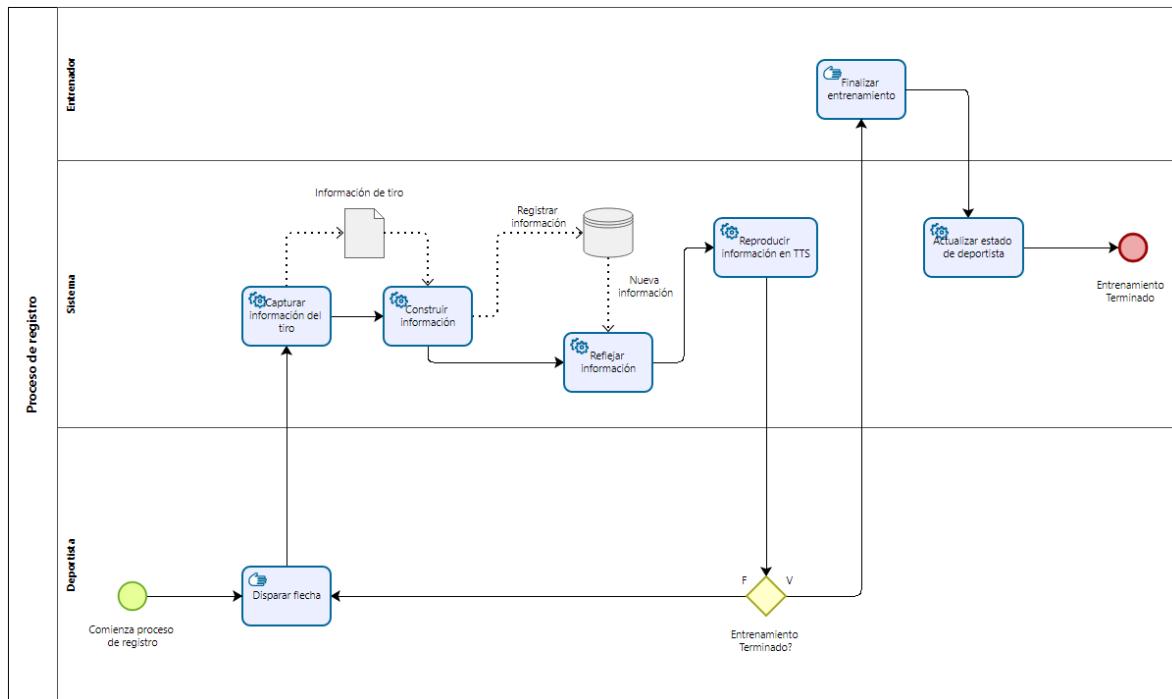


Imagen n°6 “BPMN proceso de registro (diana)”

“Proceso de registro” permite que un entrenador pueda registrar un nuevo deportista, para esto el entrenador deberá acceder al apartado de gestión brindado por el sistema y se mostrará un formulario que deberá llenar. Una vez llenado, el sistema comprobará los datos ingresados y si es que hay algún error será notificado, de no haber ningún problema, el sistema ingresará los datos a la base de datos y notificará al entrenador que se ha registrado un nuevo deportista exitosamente.

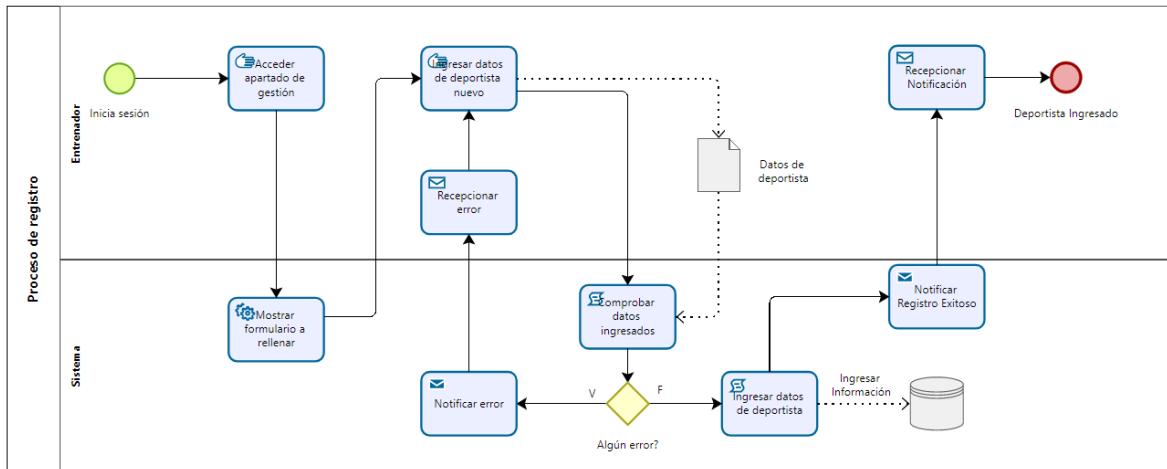


Imagen nº7 “BPMN proceso de registro (usuario)”

El deportista podrá revisar su historial de sesiones realizadas junto a sus detalles, para esto se realizó el proceso de “Ver historial y detalles”, en donde el deportista ingresará a la aplicación y se dirigirá al apartado de historial, el sistema buscará toda la información del deportista en la base de datos y mostrará todas las sesiones resumidas. Para poder ver a detalles se deberá elegir una sesión y el sistema buscará toda la información de la sesión específica.

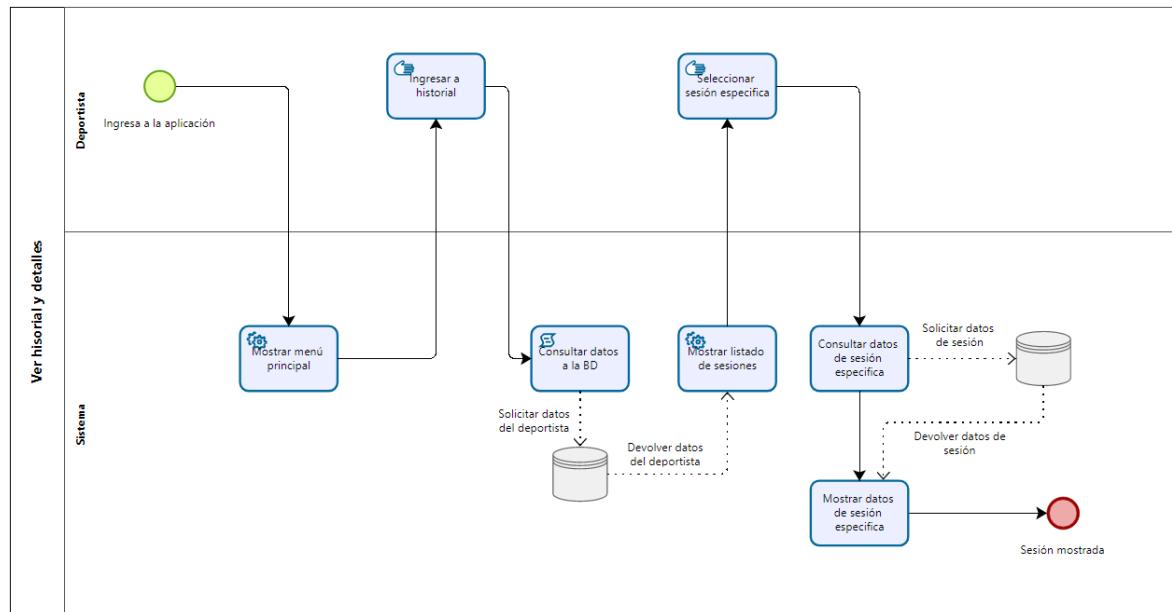


Imagen n°8 “BPMN proceso de vista de historial y detalles”

5.7. Prototipo del proyecto

El prototipo del proyecto fue realizado en el sistema web “Figma”, el cual permite realizar diferentes prototipos visuales de manera colaborativa y además permite realizar simulaciones funcionales.

El primer prototipo es el apartado de “Login”, en donde el usuario deberá ingresar sus credenciales, los entrenadores deberán seleccionar la casilla la cual permitirá ingresar al apartado con privilegios.



Imagen n°9 “Escena de Login”

Cuando un usuario entra como deportista, se mostrará la ventana del menú principal, el cual se compone de dos botones (Diana e Historial), y la diana notificando la espera de asignación por parte del entrenador.

El deportista podrá ver su historial de sesiones en una lista y divididos por meses, si se selecciona una sesión en específico, se mostrará la ventana de detalles, la cual consta de la diana junto a los disparos realizados, y una tabla de las flechas registradas en orden, junto a su puntaje, dirección y datos del viento.

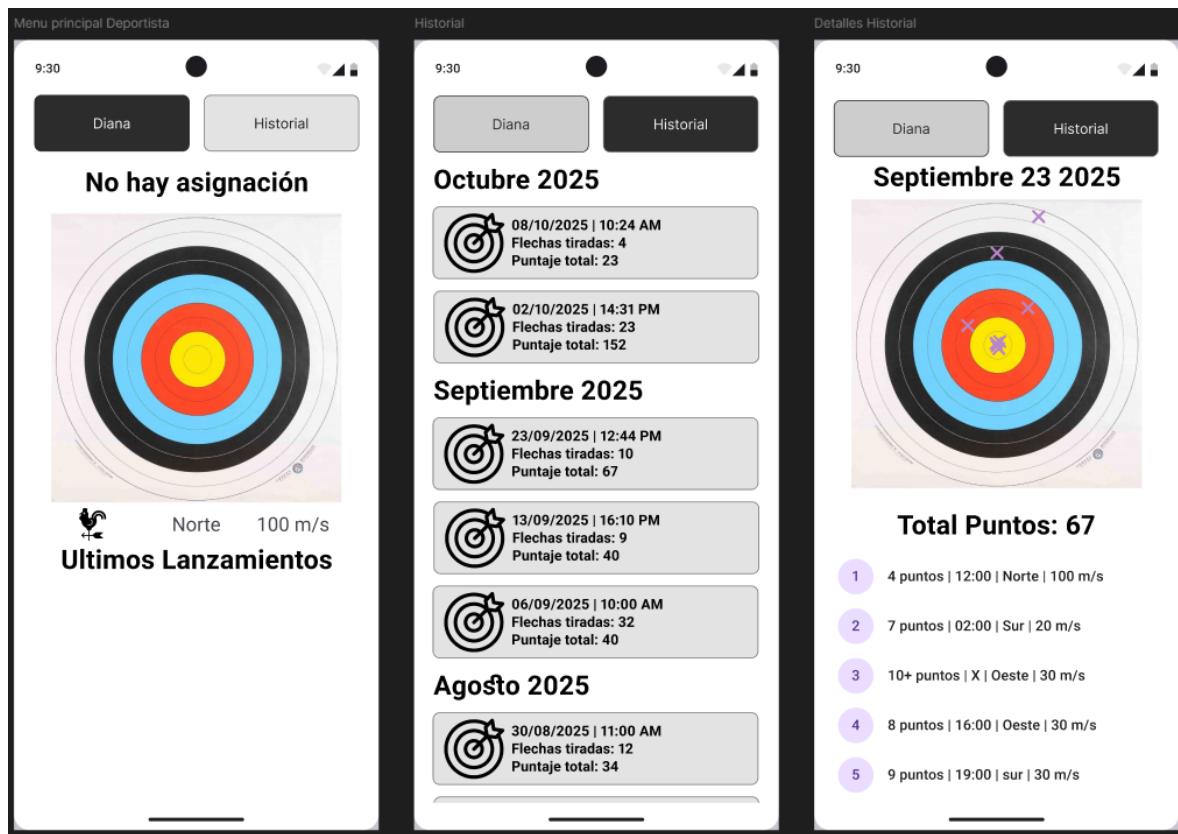


Imagen n°10 “Escena de Deportista”

Cuando el entrenador asigne al deportista para poder entrenar, la ventana del deportista se actualizará y mostrará gráficamente, y en una lista las últimas 3 fechas que se han impactado en la diana, debajo se encuentra un botón que, al ser presionado, se mostrará una ventana que mostrará todas las flechas que se han disparado en la sesión de entrenamiento, junto al botón que permite finalizar la sesión.

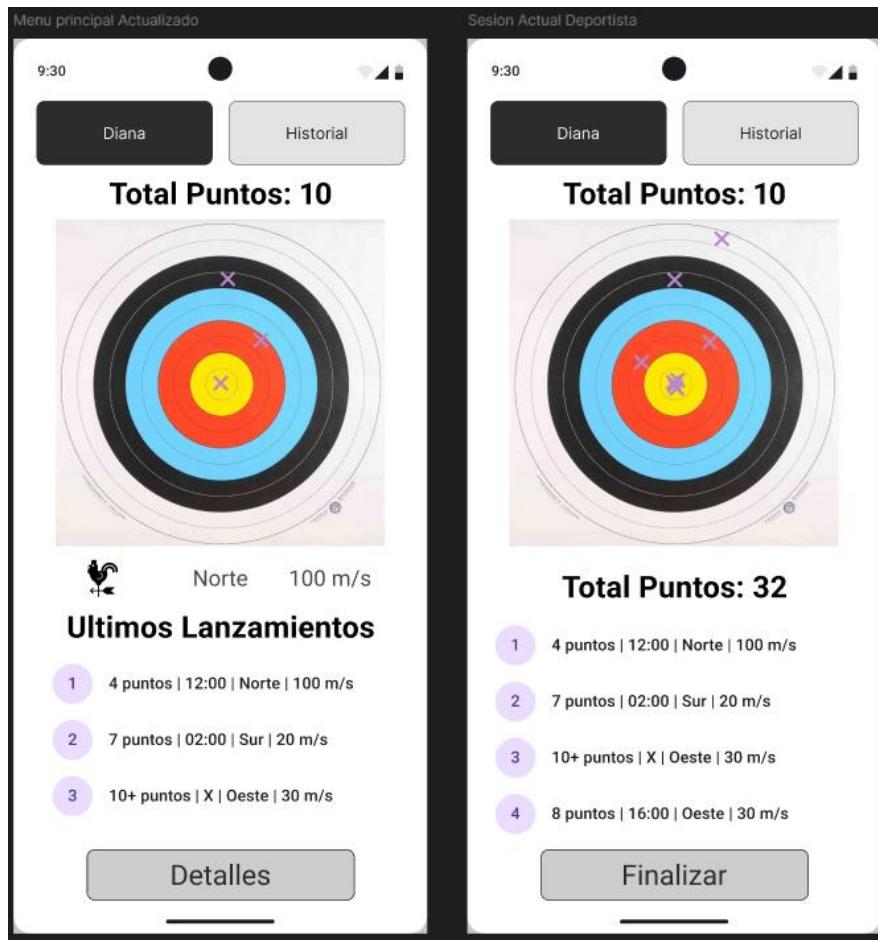


Imagen n°11 “Escena de Asignación”

Al ingresar en el modo entrenador se mostrará un menú principal que permitirá asignar un deportista a la diana. Una vez asignado, el entrenador podrá ver la información de la sesión en tiempo real junto a los últimos 3 lanzamientos, al presionar en detalles, se podrán ver todos los disparos y también podrá finalizar la sesión.



Imagen n°12 “Escena de Entrenador”

En el apartado de gestión, el entrenador podrá ver una lista de deportistas registrados, debajo se encuentra un botón el cual permite dirigirse al apartado de crear usuario nuevo. Si es seleccionado un deportista existente de la lista, se mostrarán sus detalles y se podrá ver su historial de sesiones.

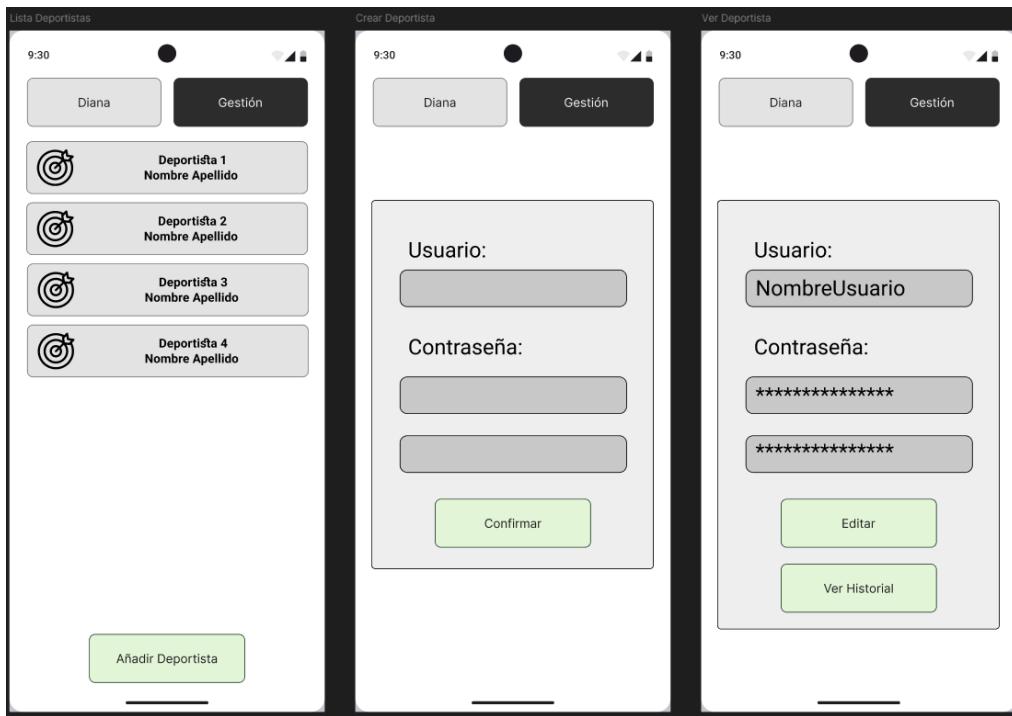


Imagen nº13 “Escena de Registro”

5.8. Herramientas a Utilizar

Las herramientas que serán utilizadas en este proyecto son las siguientes:

- **Organización del proyecto:** Para la organización del proyecto se utilizará **Redmine**, el cual es una herramienta de gestión de proyectos y seguimiento de incidencias de código abierto. Ofrece funcionalidades como gestión de tareas, control de versiones, seguimiento de tiempo y gestión de recursos, lo que facilita la planificación y ejecución de proyectos. Además, permite la colaboración entre equipos, soporta múltiples proyectos y cuenta con un sistema de notificaciones y foros para discusiones. Es altamente personalizable e integrable con otras herramientas a través de plugins.
- **Gestión de proyecto:** Para la gestión del proyecto se utilizará **YouTrack** debido a que la metodología que se aplicará en este proyecto es Kanban, lo que significa que es necesario un tablero digital, es por esto que Trello es una opción ideal ya que permite aplicar la metodología Kanban de una manera intuitiva, gestionar y asignar tareas de forma ágil y flexible, y además es gratuita.
- **Diseño y prototipado:** Para la fase de prototipado se utilizará **Figma**, esta permite crear prototipos visuales y mockups, la elección de este software fue determinada debido a que se puede utilizar de manera colaborativa con el equipo y además tiene un servicio gratuito.
- **Desarrollo de la aplicación:** Para el desarrollo de la aplicación se decidió utilizar **Flutter** el cual es un framework elaborado por Google que permite construir aplicaciones nativas de alto rendimiento y además es de código abierto. Consta de diversas características destacables como el desarrollo rápido gracias a la función Hot Reload, la cual permite reflejar cambios de manera instantánea, también contiene bibliotecas gratuitas para implementar la funcionalidad TTS en el sistema.
- **Backend y Base de Datos:** Para la base de datos junto al backend se utilizará **Supabase**, este software permite escuchar a la base de datos en tiempo real, lo que permite el reflejo de los tiros de manera instantánea, funciona a través de base de datos PostgreSQL, y además es gratuita.

- **Desarrollo y Almacenamiento de Documentación:** Se utilizará **Google Drive** el cual es una plataforma de almacenamiento en la nube que permite guardar, compartir y colaborar en archivos de manera eficiente. Es ideal para trabajar en equipo, ya que facilita el acceso a los archivos desde cualquier dispositivo con conexión a internet y tiene opciones de control de permisos y versiones de los documentos.
- **Versionado y Almacenamiento de Código:** Para el versionado y almacenamiento de código se utilizará **GitHub**, el cual es una plataforma de desarrollo colaborativo que permite a los programadores alojar, gestionar y controlar versiones de proyectos de software. Se basa en Git, un sistema de control de versiones distribuido que facilita el seguimiento de cambios en el código fuente a lo largo del tiempo, permitiendo que varios desarrolladores trabajen en paralelo sin perder el historial de modificaciones.

5.9. Arquitectura del sistema

La arquitectura del sistema desde un espectro de alto nivel se puede visualizar de la siguiente en la figura.

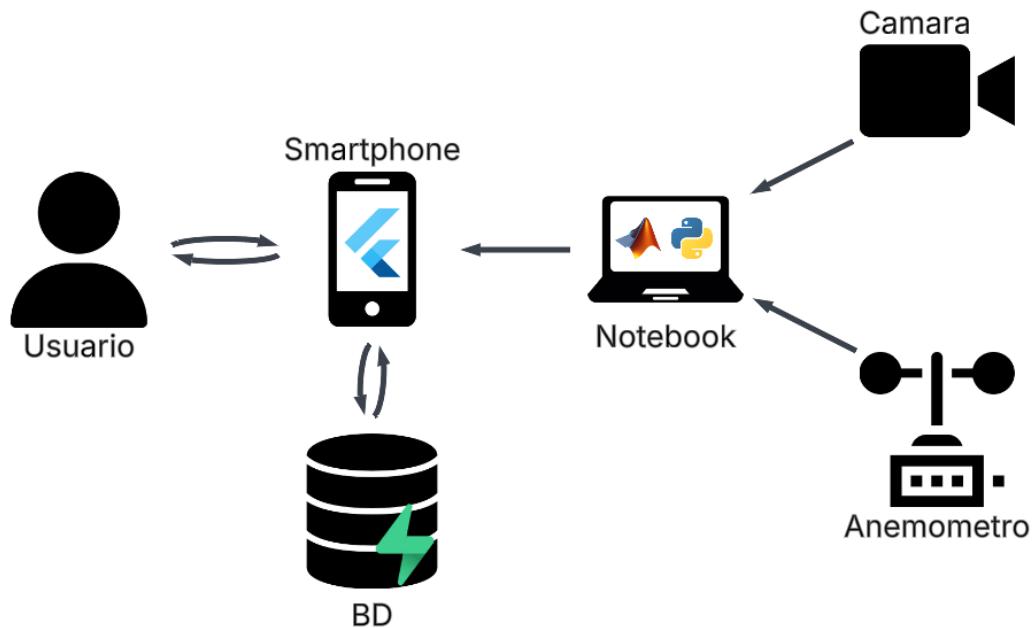


Imagen n°14 “Arquitectura del Sistema”

Se crearon diagramas de interacción en base los diagramas de casos de uso más relevantes creados anteriormente, el primer diagrama mostrado es el de asignación de deportista a una sesión de entrenamiento.

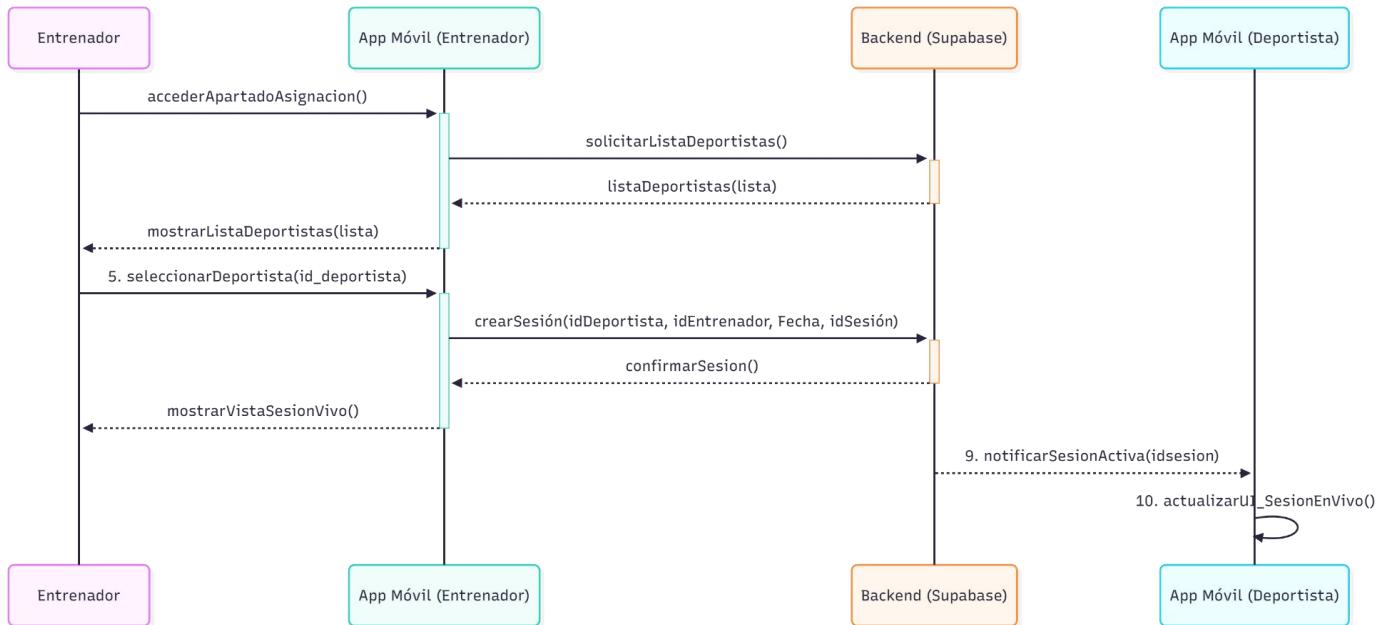


Imagen n°15 “DI Asignación de deportista”

Proyecto IV

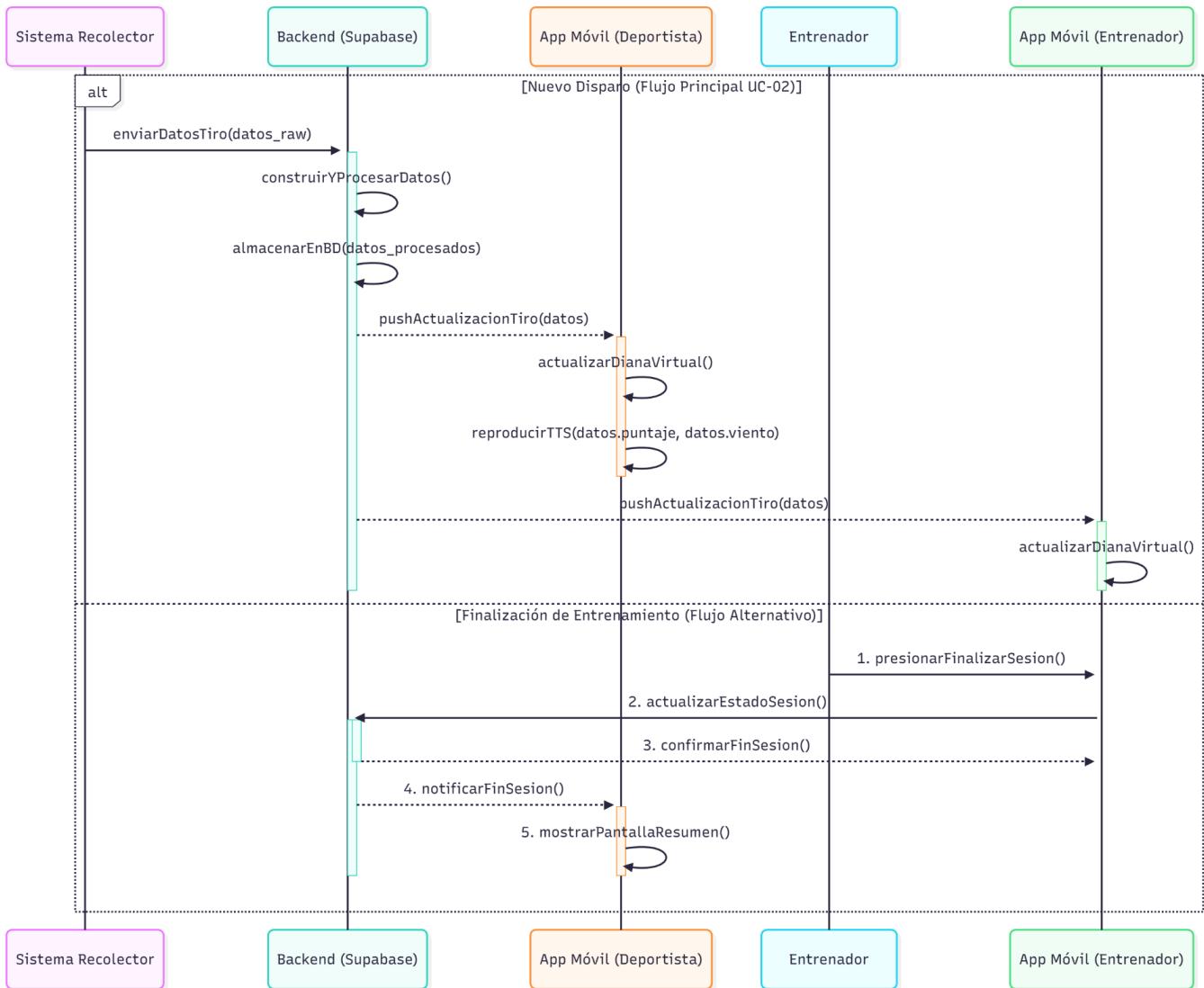


Imagen nº16 “DI Guardar datos de sesión”

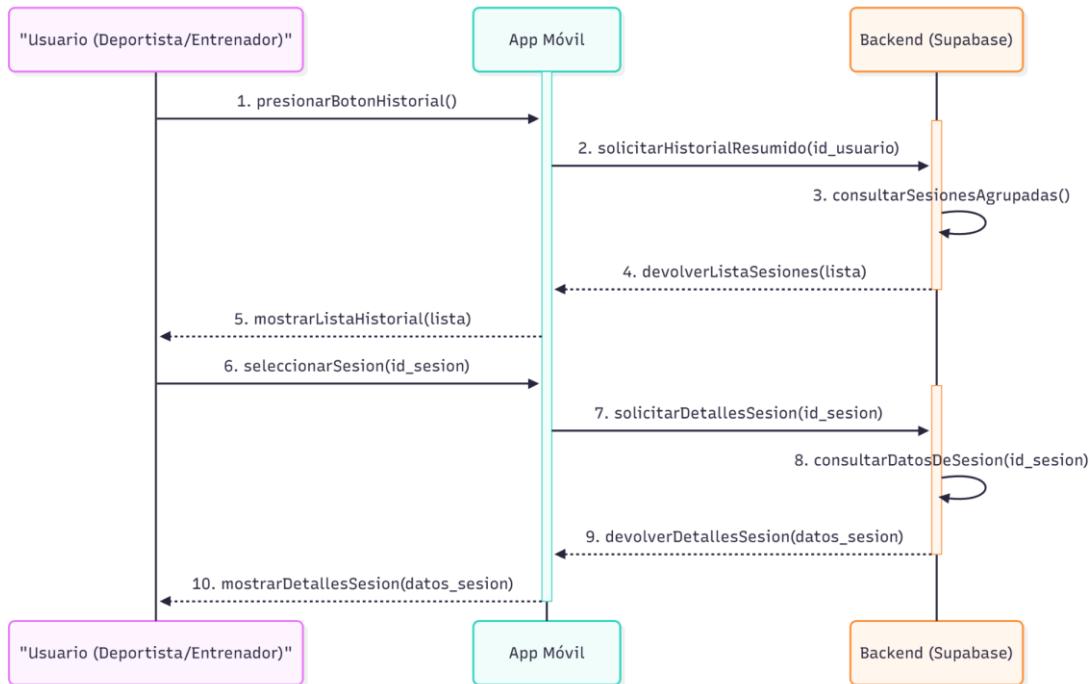


Imagen n°17 “DI Revisar historial”

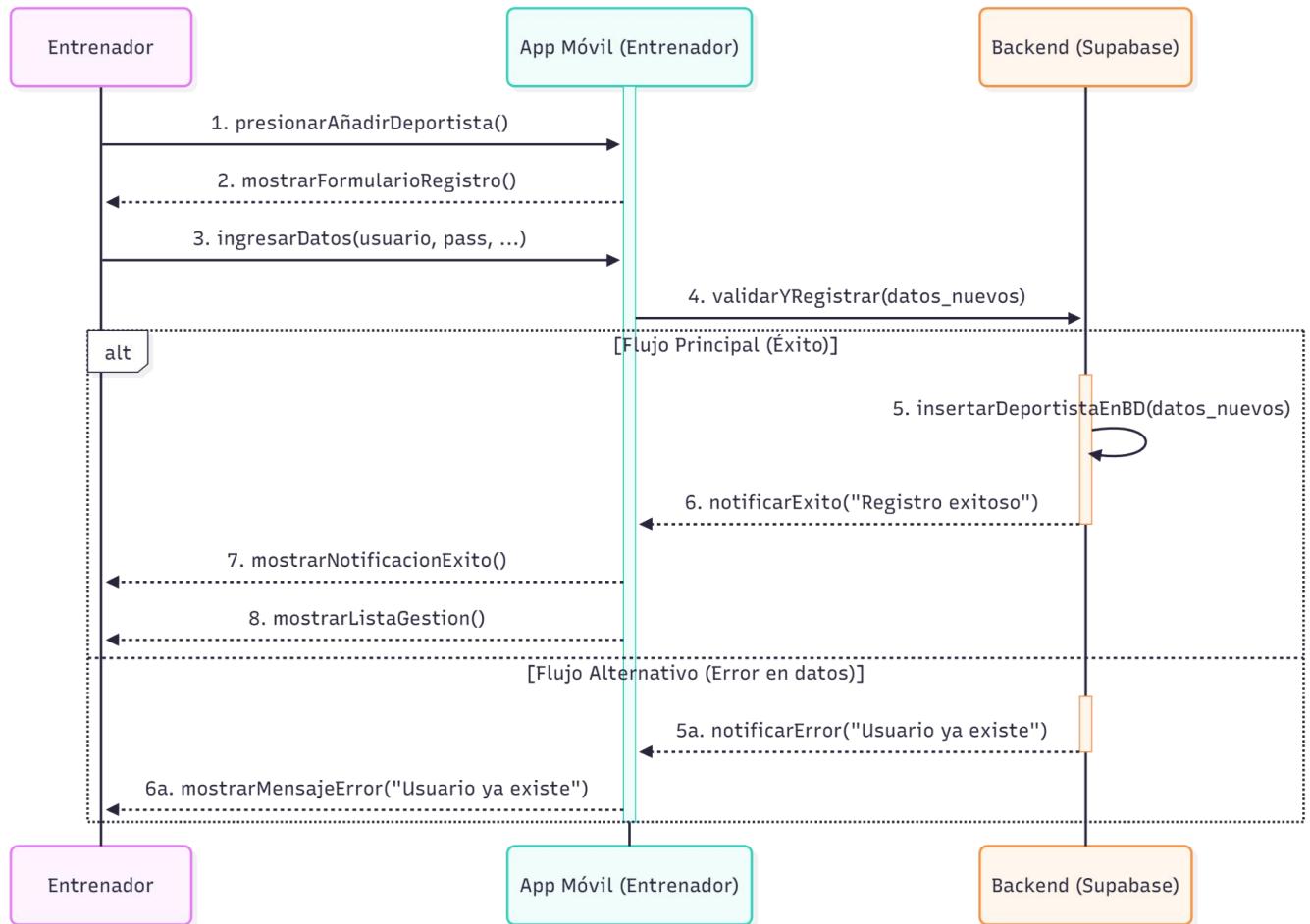


Imagen n°18 “DI crear nuevo deportista”

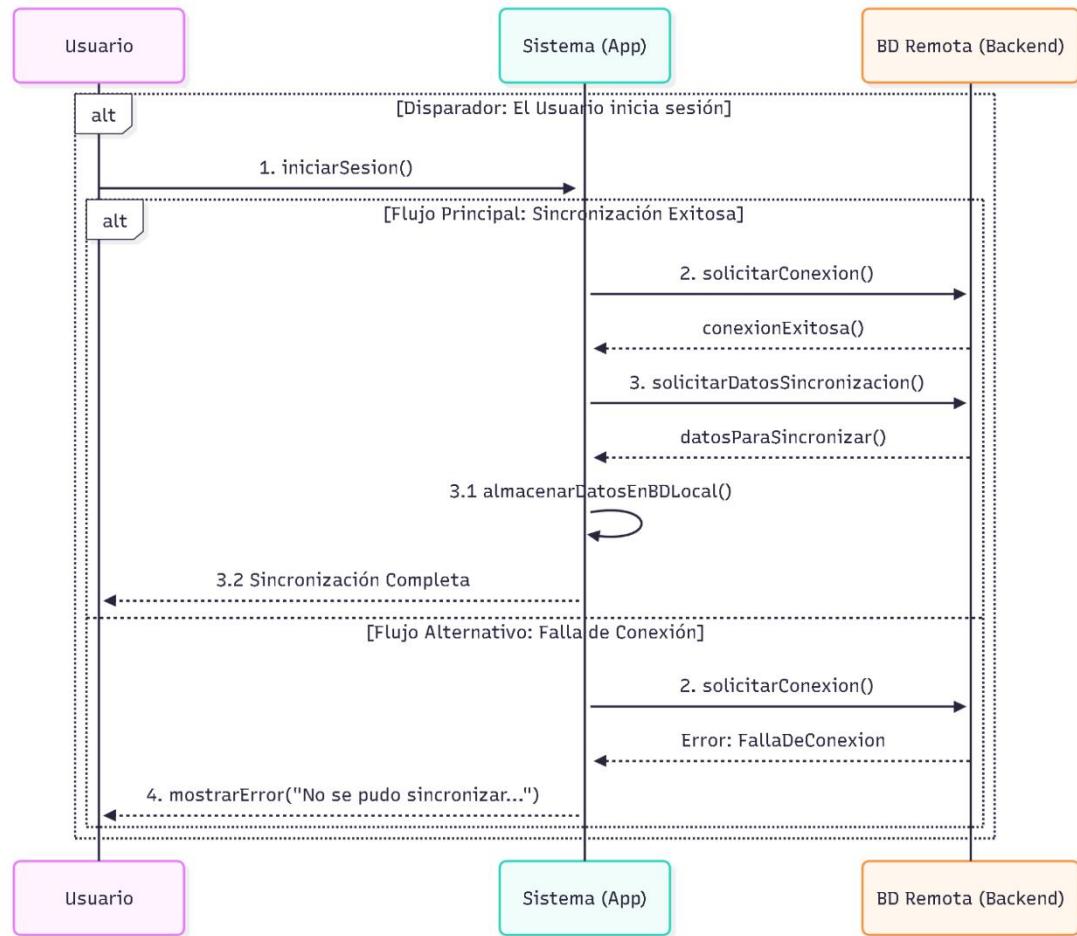


Imagen nº19 “DI Guardar datos de sesión”

5.10. Modelo de datos

Se desarrolló una base de datos relacional para el proyecto, la cual consta de 3 entidades llamadas Usuarios, Sesión y Datos.

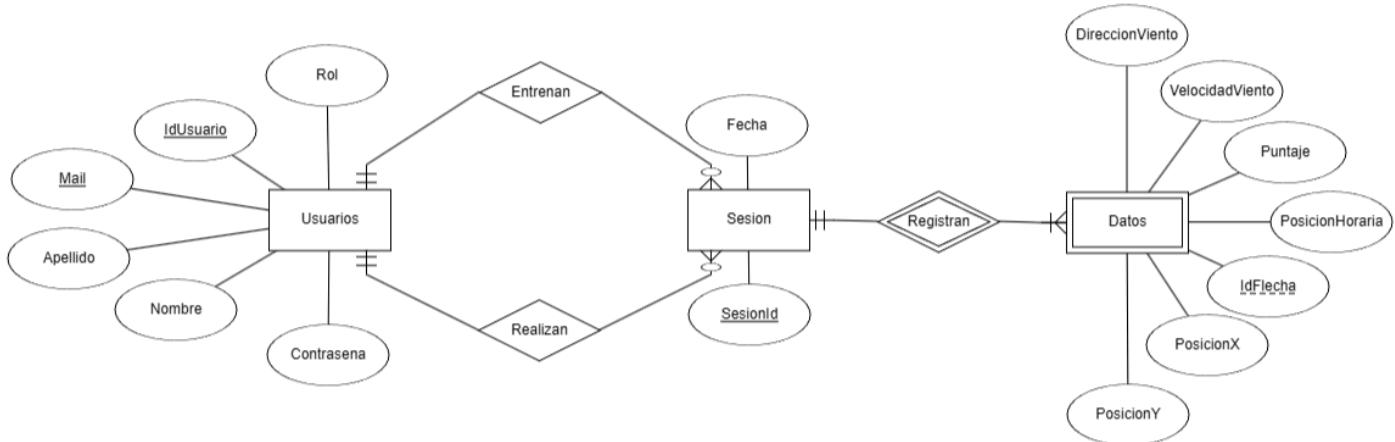


Imagen nº20 “Modelo ER de la base de datos”

La entidad “Usuarios” es la que contiene todos los datos personales de los deportistas y los entrenadores, sus atributos son los siguientes:

Atributo	Descripción	Tipo de dato
IdUsuario	Id único de cada usuario.	INT
Mail	Email del usuario.	Varchar(30)
Nombre	Nombre del usuario.	Varchar(30)
Apellido	Apellido del usuario.	Varchar(30)
Contraseña	Contraseña del usuario.	Varchar(60)
Rol	Atributo discriminante que permite reconocer si un usuario es capaz de ingresar al modo entrenador.	INT

Tabla nº8 “Entidad Usuarios”

La entidad “Sesión” es la que contiene el dato principal de cada sesión:

Atributo	Descripción	Tipo de dato
Fecha	Fecha de cuando se creó la sesión	DATE
SesionId	Id de cada sesión.	INT
IdDeportista	Clave foránea de la tabla Usuarios para referenciar al deportista asignado a la sesión.	INT
IdEntrenador	Clave foránea de la tabla Usuarios que permite referenciar al entrenador encargado de la sesión.	INT

Tabla n°9 “Entidad Sesión”

La entidad “Datos” contiene la información detallada de cada sesión, sus atributos son los siguientes:

Atributo	Descripción	Tipo de dato
IdFlecha	Id de cada flecha registrada.	INT
IdSesion	Clave foránea de la tabla de “sesión” que permite referenciar a qué sesión se registra cada flecha.	
DireccionViento	Fecha de cuando se creó la sesión.	DATE
VelocidadViento	Id de cada sesión.	INT
Puntaje	Atributo foráneo de la tabla Usuarios para referenciar al deportista asignado a la sesión.	INT
PosicionHoraria	Atributo foráneo de la tabla Usuarios que permite referenciar al entrenador encargado de la sesión.	INT
PosicionX	Posicion X de la flecha en el plano de la diana para graficar en imagen.	FLOAT
PosicionY	Posicion Y de la flecha en el plano de la diana para graficar en imagen.	FLOAT

Tabla n°10 “Entidad Datos”

6. Producto Final

El desarrollo final del proyecto “ArchData” se basa netamente en una aplicación móvil con diversas vistas las cuales están organizadas en dos módulos diferentes, el apartado de entrenador y el apartado de deportista. En la primera vista se muestra un login para poder acceder al menú principal, este menú cuenta con una casilla de validación para corroborar el inicio de sesión de entrenador o de deportista.

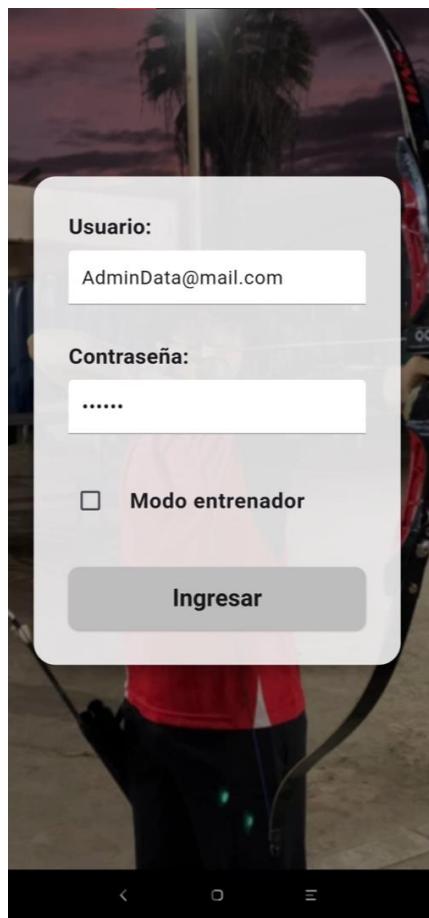


Imagen n°21 “Vista Login”

Al ingresar como Entrenador, se tienen diversas funcionalidades especiales tales como la gestión de deportistas, la creación de deportistas nuevos y además la creación de sesiones de entrenamiento con asignación de deportistas.

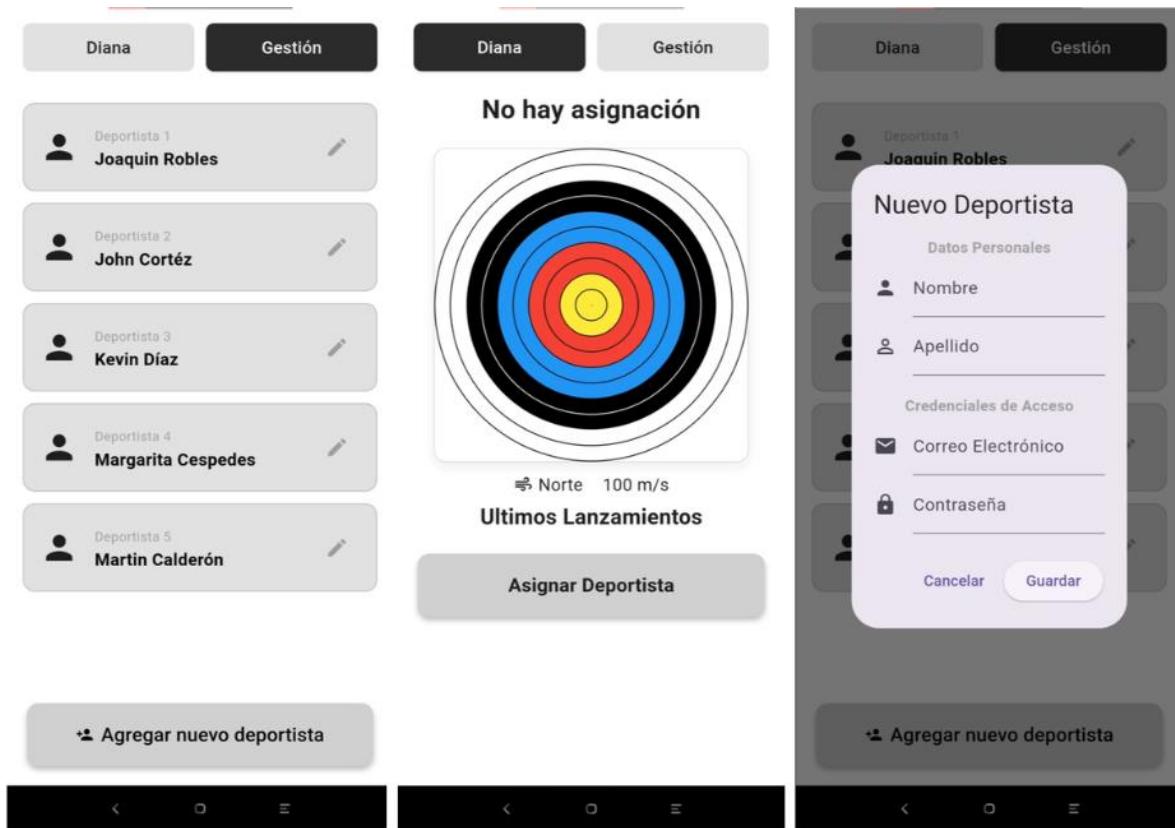


Imagen n°22 “Vistas de Entrenador”

Mientras que, al ingresar como deportista, se presenta un menú principal de espera para poder ser asignado a una sesión de entrenamiento por parte del entrenador, este menú también permite que el deportista pueda autoasignarse a una sesión si es que no cuenta con un entrenador.

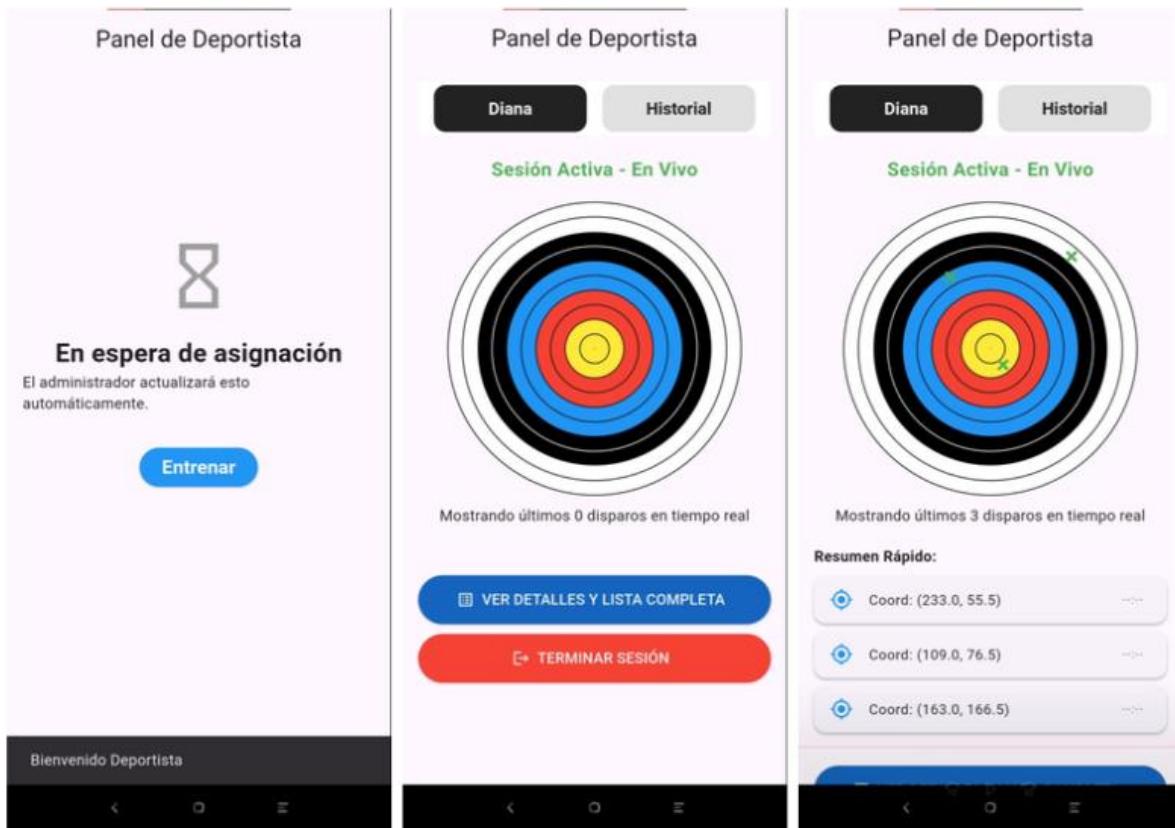


Imagen n°23 "Vistas de Deportistas"

La característica principal de la aplicación es poder reflejar los resultados de impactos en la diana a tiempo real y a través de altavoz, para realizar este apartado se diseñó un software especial llamado “Arch SimuData”.

Este software permite simular de manera exacta todos los datos que se recopilan por el modulo de captura de datos, evitando el proceso de montar y probar en una cancha dedicada.

Como se mencionó anteriormente, el software simula toda la información que se recopila, sin agregar ningún dato extra, su funcionamiento es a través de clicks en la diana, dependiendo de donde se seleccione, el software enviará la información del tiro a la base de datos, y por consiguiente la aplicación reflejará los datos recopilados en tiempo real, reproduciendo los detalles del resultado a través de altavoz y además mostrando de manera grafica en una diana virtual.

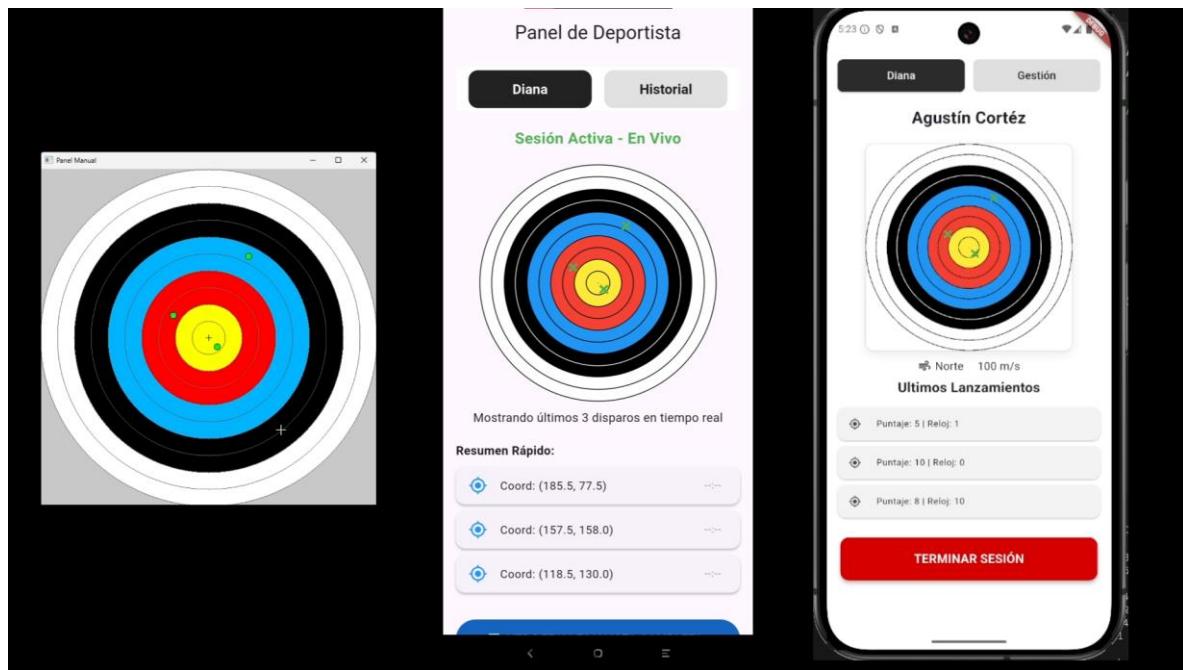


Imagen nº24 “Simulación de Entrenamiento”

Otra característica implementada es la revisión de historial de sesiones tanto como para el entrenador y para el deportista, estas vistas muestran un resumen de cada sesión y además al ser seleccionadas, permiten mostrar de manera detallada cada disparo realizado de manera secuencial y además acompañado de una ilustración gráfica de la diana marcando con una X cada impacto realizado.

El deportista podrá ver sus propias sesiones en las cuales ha participado, mientras que el entrenador podrá ver todas las sesiones de entrenamiento de los deportistas.

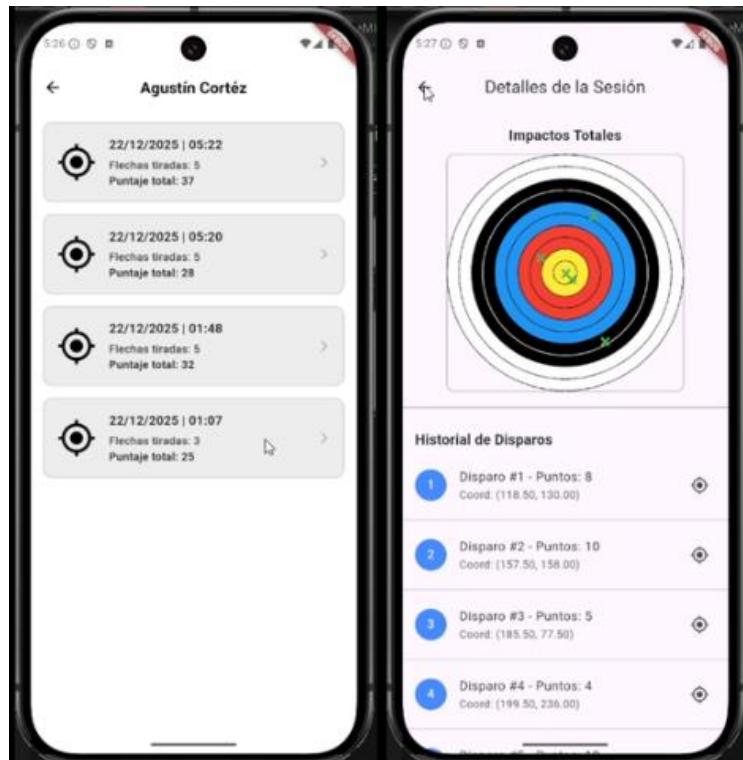


Imagen n°25 “Vista de Historial”

Otra característica implementada de manera temprana es la vista de estadísticas, la cual fue llamada “Arch Stadistics Data”.

Esta aplicación permite generar datos estadísticos a través de los registros que se encuentran en la base de datos, de momento permite realizar estadísticas sobre la precisión de un deportista, la consistencia del puntaje de las flechas lanzadas por los deportistas y la resistencia al viento de cada sesión.



Imagen n°26 “Arch Stadistics Data”

7. Conclusión

El presente informe documentó con éxito todo el proceso del proyecto “ArchData”, un proyecto de suma importancia para el deporte de tiro con arco, se identificó el problema que es la interrupción del rendimiento que sufren los deportistas al tener que verificar manualmente sus puntajes y se acordó una solución de software y almacenamiento de datos, además, se logró proponer las funcionalidades principales del proyecto, la implementación de mockups visuales los cuales ayudaron importantemente en el desarrollo de la aplicación, el funcionamiento de los casos de uso y como estos cumplen con la principal problemática propuesta por el cliente, y su desarrollo y evidencia del producto final.

A pesar de ser un éxito el desarrollo de este proyecto, ocurrieron diversos problemas principalmente en el necesario el proceso de investigación de “Flutter” y “supabase”, debido a que no se tenía experiencia desarrollando en estos frameworks.

Además, se estableció con claridad el modelo de la base de datos a implementar para este proyecto de software, en conjuntos con los diagramas de secuencia correspondientes a cada uno de los casos de uso establecidos con anterioridad.