

MATCHBALL: UNA PLATAFORMA PARA TORNEOS DE PÁDEL AMATEUR DESARROLLADA CON PRÁCTICAS ÁGILES

OBJETIVOS:

1. Automatizar los procesos administrativos de torneos de pádel amateur. MatchBall debe permitir a los jugadores confirmar su asistencia a la jornada, generar los grupos en los que jugarán y permitir a los usuarios reportar el marcador de sus juegos para que automáticamente se calcule el ranking de la jornada.
2. Reducir el error humano que existe actualmente en un torneo manual. MatchBall hará el proceso administrativo de manera automática y será diseñado con pantallas que hagan que su uso sea simple e intuitivo.
3. Ofrecer funcionalidad adicional que permitirá a los usuarios tener una mejor experiencia durante su participación en un torneo. Para ello, MatchBall permitirá a los jugadores recibir notificaciones por correo sobre sus partidos y habrá una interfaz para ver estadísticas de su desempeño durante el torneo.
4. Expandir la plataforma para que no esté limitada al torneo del Centro Libanés.

RESULTADOS:

| Nombre | Grupo | Ranking | Score | Faltas | Mov |
|---------------------|-------|---------|-------|--------|-----|
| Bernardo Altamirano | 1 | 640 | 34 | 0 | — |
| Agustín Tapia | 1 | 635 | 54 | 4 | ▲ |
| Claudio Antonovic | 1 | 360 | 24 | 0 | — |
| Victor Nuñez | 1 | 344 | 28 | 1 | ▼ |
| John Doe | 2 | 215 | 12 | 0 | ▲ |
| Juan Altamirano | 2 | 139 | 12 | 0 | ▼ |
| Luis Flores | 2 | 89 | 10 | 4 | — |
| Juan C Altamirano | 2 | 87 | 8 | 0 | — |

Figura 1: Pantalla con estadísticas de jugadores de un torneo.

Tu grupo:
Grupo 1

| Nombre | Con | Score |
|-------------|----------------|----------------------|
| Bernardo A. | Con Juan A. | <input type="text"/> |
| Bernardo A. | Con Claudio A. | <input type="text"/> |
| Bernardo A. | Con Agustín T. | <input type="text"/> |

SUBIR MARCADOR

Figura 2: Pantalla para registrar marcador de cada grupo.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN:

- El desarrollo de MatchBall fue estructurado siguiendo **prácticas ágiles** para cumplir con la restricción de tiempo de este proyecto. Los requerimientos fueron documentados como *user stories* en un *product backlog* y se fueron desarrollando en *sprints iterativos* [1] para validar la funcionalidad con los usuarios.
- MatchBall fue desarrollado utilizando un lenguaje de programación de alto nivel llamado **Bubble.io** [2]. El uso de este lenguaje permitió hacer un desarrollo iterativo y veloz. Bubble.io está basado en *JavaScript* y utiliza almacenamiento y procesamiento en la nube de *Amazon Web Services (AWS)*, por lo que es **escalable** si la demanda de la plataforma aumenta.
- La arquitectura de MatchBall está compuesta de **7 microservicios**: *autenticación, registro, perfil, administración de torneos, confirmación de jornadas, resultados y estadísticas*.
- Para la entrega de este proyecto, MatchBall se implementó con toda la funcionalidad necesaria para operar en su totalidad para el torneo del Centro Libanés, el cual cuenta con más de 100 jugadores listos para adoptar su uso.

CONCLUSIONES:

- El uso de lenguajes de alto nivel y de prácticas de desarrollo adecuadas puede ser de gran utilidad para desarrollar plataformas complejas y robustas en un periodo de tiempo limitado.
- El tiempo que 100 jugadores y un administrador de un torneo amateur le dedican a administrar un torneo manualmente es de aproximadamente 308 horas al año; MatchBall tiene el potencial de reducir este tiempo al automatizar los procesos administrativos.
- El crecimiento de MatchBall es llamativo ya que el Centro Libanés tiene más de 100 jugadores esperando a utilizar la plataforma, y hay otros clubes como ContraPared y PadelZone interesados igualmente.

REFERENCIAS:

[1] - Scrum.org. 2021. What is a Sprint in Scrum?. Disponible: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-sprint-in-scrum> [Consultado el 12 de abril del 2021].

[2] - Amliesolutions. 2021. What is Bubble? Understanding the no-code revolution. Disponible: <https://www.amliesolutions.com/what-is-bubble-io/> [Consultado el 16 de diciembre del 2021].