

Tabla de Contenido

Introducción	1
1. Marco Teórico	5
1.1. El Cheerleading en Chile	5
1.2. Competencias de Cheerleader en Chile	6
1.3. Evaluación de Rutinas	7
2. Concepción de la Solución	9
2.1. Tipos de Usuarios del Sistema	9
2.2. Principales Requisitos del Sistema	9
2.2.1. Historias de Usuario	11
2.3. Arquitectura de la Solución	12
2.3.1. Nivel 1: Contexto	12
2.3.2. Nivel 2: Contenedor	13
2.3.3. Nivel 3: Componentes	14
2.4. Modelo de Datos	15
2.4.1. Reglas	16
2.4.2. Equipos	19
2.4.3. Evento	20
2.4.4. Usuarios	22
2.4.5. Evaluación	23
2.5. Tecnologías Escogidas	24
2.5.1. Quasar Framework	24
2.5.2. Django + Django REST Framework	25
2.6. Metodología de Trabajo	25
3. Soporte a la Organización de Competencias	26
3.1. Funcionalidad para Organizar Competencias	26
3.1.1. Administración de Eventos	27
3.1.2. Administración de Competencia	27
3.1.3. Administración de Usuarios	29
3.1.4. Administración de Clubes	29
3.2. Soporte para la Evaluación en Competencias	32
4. Evaluación de la Solución	34
4.1. Conocimiento del Escenario	34

4.2.	Mecanismos de Evaluación de Sistemas	35
4.2.1.	Evaluación de Usabilidad	35
4.3.	Descripción de Documentos de Validación	36
4.3.1.	Barrido Cognitivo	36
4.3.2.	Escala de Usabilidad de Sistemas	37
4.4.	Resultados Evaluación	37
4.4.1.	Módulo Organización	37
4.4.2.	Módulo Evaluación	38
5.	Conclusiones y trabajo a futuro	40
	Bibliografía	43