



INGENIERÍA DE SISTEMAS

PROYECTO DE GRADO

DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA WEB CENTRALIZADA PARA LA
PROMOCIÓN Y GESTIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS EN BOGOTÁ

AUTORES:

ESTEBAN FRANCO MORA

ERIK SANTIAGO REYES PARDO

PROFESORA

LUISA FERNANDA CARVAJAL DÍAZ

BOGOTÁ D.C. 04 DE DICIEMBRE DE 2024

Contenido

Resumen.....	8
Introducción	9
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos	10
Problema.....	11
Justificación	12
Análisis de Requerimientos	14
Funcionalidades Esenciales.....	14
Experiencia de Usuario.....	14
Administración y Observación.....	15
Requisitos técnicos.....	15
Marco Teórico	16
Marco Conceptual.....	16
Patrocinio Deportivo	16
Tipos de Patrocinio Deportivo.....	16
El patrocinio deportivo para las marcas	17
Plataformas Web Estáticas y Dinámicas	18

Accesibilidad Web	19
Usabilidad web	19
Experiencia de Usuario (UX).....	20
Interactividad en Páginas Web.....	20
Búsquedas Avanzadas	21
Publicidad Online	21
Marketing	21
Marketing deportivo responsable	22
FronEnd & BackEnd.....	22
Análisis de datos	23
PHP	24
World Wide Web.....	24
Marco Referencial	24
Estrategias de marketing para eventos deportivos.....	25
Marketing deportivo.....	25
Estrategias de liderazgo	26
Plan de Marketing Digital.....	26
Adaptación del Marketing Digital.....	27
Gestión de Organizaciones Deportivas	27
Comunicación Estratégica	28

La Psicología en la Comunicación.....	28
Gestión y Marketing de Eventos Deportivos.....	29
El Impacto de los Deportes en el Comportamiento y Cohesión Social	29
El Rol de los Clubes Deportivos en la Construcción de Capital Social.....	30
La Sociología del Deporte y su Impacto en la Alter-Globalización.....	30
Gamificación para Mejorar la Participación del Usuario	31
Aprovechamiento de la Web 2.0 para la Interacción y Colaboración	32
Adaptación de la Plataforma para Nativos e Inmigrantes Digitales.....	32
Análisis de restricciones.....	33
Restricciones ambientales.....	33
Restricciones Económicas.....	34
Restricciones legales.....	35
Restricciones de salud y seguridad	35
Restricciones socioculturales	35
Restricciones técnicas.....	36
Metodología para la selección y desarrollo de la solución.....	37
Comparar con hechos parecidos.....	37
Análisis de Costos.....	39
Costos de Producción	39
Costos Directos.....	40

Costos Fijos	41
Gastos Generales.....	42
Inversión.....	43
Costos Directos.....	43
Costos Indirectos.....	44
Capital de Trabajo	45
Inversión Total.....	46
Conclusiones	58
Referencias.....	59

Lista de Tablas

Tabla 1: Costos Directos	40
Tabla 2: Costos Fijos	41
Tabla 3: Gastos Generales	42
Tabla 4: Costos de Inversión Directos	43
Tabla 5: Costos de Inversión Indirectos	44
Tabla 6: Capital de Trabajo	45
Tabla 7: Inversión Total	46

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1: Herramientas Usadas	47
Ilustración 2: Búsqueda Avanzada y Filtración de Datos	48
Ilustración 3: Bases de Datos	49
Ilustración 4: Ingreso al Admin	50
Ilustración 5: Administración de los Datos	51
Ilustración 6: Edición de los Datos	52
Ilustración 7: Insertar Datos	53
Ilustración 8: Portada desde Celular	54
Ilustración 9: Búsqueda Avanzada y Filtración de Datos – Celular	55
Ilustración 10: Muestra de los Datos – Celular	56

Resumen

En vista al panorama deportivo de Bogotá en la actualidad, la información acerca de eventos deportivos no se encuentra con una gran facilidad, por lo que se propone es resolver una necesidad de centralizar la gestión de actividades deportivas en los que contenga aspectos clave como la optimización, promoción, gestión de actividades y eventos deportivos en donde la propuesta es el desarrollo de una página web dinámica que aborde las tendencias de tecnología actuales. En donde se simplifique la experiencia tanto de los usuarios como para los organizadores. Teniendo como punto de referencia que el deporte es una actividad importante para el bienestar comunitario, la creación de esta plataforma contara con una base de datos centralizada en conjunto de una interfaz que sea simple para el entendimiento de todos los usuarios, agregando funcionalidades especiales como una búsqueda avanzada que pueda garantizar una organización completa de los eventos actualizados en tiempo real, para esto se piensa que sea de fácil acceso en todos los dispositivos que puedan acceder a internet, Con lo que la búsqueda personalizada será de gran ayuda para facilitar a los usuarios localizar los eventos de su preferencia y que de esta manera se promueva la participación de todos a que ingresen a la plataforma, para que la tecnología se ponga en conjunto con fortalecer el acceso de las diferentes comunidades deportivas en Bogotá y que se pueda aportar al bienestar general atreves del deporte.

Introducción

En Bogotá se realizan diversos eventos sobre todo deportivos, el deporte es fundamental para la salud física y la mental. El deporte llama la atención a las personas, es competitivo y viven muchas experiencias en donde cada día se vuelve más importante para la comunidad. El problema es que las personas no están bien informadas, ya que les toca buscar por diferentes páginas, redes sociales, noticias, etc. La idea es que el proyecto que desarrollará es que se encuentre toda la información para que las personas estén notificadas exitosamente desde una página web.

Lo que contendrá la página web será un menú en donde se van a encontrar los tipos de deportes en donde se encontrará la información como (fechas, ubicaciones, precios de las boletas, patrocinadores, etc). En cada deporte se encuentra una base de datos con búsqueda avanzada, que se encontrará actualizada de forma constante. La será gratuita y el proyecto sería presentado a la alcaldía para que todos los bogotanos se puedan integrar fácilmente a todos los eventos que se vayan a realizar.

Objetivo General

- Desarrollar una página web de última tecnología que funcione como recurso centralizado para la promoción y gestión de eventos deportivos en Bogotá, En donde sus funciones principales serán facilitar la búsqueda de información sobre eventos deportivos incluyendo fechas, lugares, categorías, requisitos para participar, además de implementar herramientas interactivas tanto para organizadores como para visitantes de la plataforma.

Objetivos Específicos

- Implementar una base de datos que organice la información de los eventos deportivos en Bogotá, en donde se puedan observar los eventos de cada deporte con su respectiva fecha y lugar del evento en conjunto con los requisitos de participación de manera que se garantice una búsqueda eficiente.
- Diseñar una interfaz que sea adaptable para que cualquier dispositivo con acceso a internet pueda ingresar y navegar de manera intuitiva en toda la plataforma y de esta manera facilitar la vista de cada uno de los eventos.
- Integrar un sistema de búsqueda avanzada que permita a cada uno de los usuarios localizar las actividades que le interesan fácilmente y que puedan filtrar sus búsquedas por deporte, fecha y ubicación dependiendo los intereses de cada usuarios.

Problema

Los bogotanos presentan múltiples dificultades para acceder a la información sobre los eventos deportivos. La información se encuentra esparcida en diversas plataformas, redes sociales, noticias, etc. La realización de la búsqueda de la información es compleja para la comunidad y esto provoca que los ciudadanos pierdan la oportunidad de asistir a un evento deportivo, simplemente porque nunca estuvieron notificados.

Esto perjudica la integridad y la asistencia de la comunidad que le gusta el deporte, ya que forma parte del patrimonio cultural. Se genera inconexión entre los organizadores de los eventos deportivos y la comunidad, también una mala logística durante el desarrollo del evento. Esto sucede por la falta de una plataforma en donde encuentre agrupada toda la información de forma directa que sea de fácil acceso a la información calve y específica.

La mala comunicación para la comunidad conlleva a que el evento no se desarrolle como lo esperan los organizadores. Es importante que la comunidad tenga claros los reglamentos que tienen cada evento, ya que las personas pueden cometer errores sin querer, por no estar bien informados y no tener el fácil acceso por medio de una plataforma unificada que no existe.

Justificación

Desarrollar una página web de última tecnología que sea de fácil acceso para todos los usuarios y a su vez que funcione como una plataforma para la gestión de eventos responde a la necesidad de actualizar la forma en la que se pueden encontrar eventos deportivos en Bogotá en donde la actividad física prima a ser fundamental en la vida sedentaria que llevan muchas personas, nos lleva a una herramienta digital donde puedan encontrar actividades físicas que logren satisfacer sus necesidades físicas, este proyecto busca ofrecer una plataforma que unifique las diferentes actividades físicas que se pueden realizar porque estos eventos a menudo se encuentran dispersas en las diferentes plataformas donde se busca de manera lineal una actividad en específico, lo que ayuda a las personas que vean que hay más actividades físicas que pueden hacer y no solo limitarse con una que les llame la atención, porque aunque existen opciones como el gimnasio que siempre es una buena opción a menudo, se suele hacer en solitario debido a la ocupada vida que llevan muchas personas y las dificultades de hacer coincidir sus horarios con otra persona, por eso la necesidad de interactuar con personas en otro ambiente que no sea específicamente el laboral es importante. Por eso la necesidad de buscar un lugar donde se encuentren las diferentes opciones de practicar algún deporte en los horarios que se pueden acomodar a las personas, nos lleva al punto de una base de datos que funciona como herramienta que ayude a garantizar que los usuarios puedan ver la información acerca de cualquier evento o deporte que el usuario quiera practicar. La base de datos permite el almacenamiento de un gran número de actividades actualizadas a tiempo real en donde se visualicen los horarios y los requisitos para participar y que a su vez el usuario le sea más fácil elegir alguna de las opciones

presentes en la plataforma , para esto se tiene una interfaz que sea intuitiva y fácil de usar que les permita a los usuarios navegar entre cada una de las opciones desde cualquier dispositivo que se pueda conectar a internet porque aunque hay personas que cuenta con cualquier dispositivo electrónico no cuentan con la experiencia en el manejo de lo mismo por que pueden existir usuarios de edad mayor que no esta tan familiarizada con la tecnología para ello el diseño de la interfaz tiene un enfoque centrado al usuario en donde el principal objetivo es que sea sencilla y fácil de usar para cualquiera que entre la plataforma , de esta manera integramos un sistema de búsqueda avanzado que permita a los usuarios personalizar sus búsquedas según los criterios del visitante como serian el deporte que quiere practicar, los horarios disponibles o asistir a un evento del mismo, donde se integre con personas que compartan sus gustos personales con lo que se busca mejorar la experiencia e incentivar a los usuarios a encontrar las actividades que le llamen la atención para de esta manera fortalecer la cultura deportiva y ayudar a las personas a que puedan salir de su rutina y poder aportar a que las personas puedan mejorar su salud física y mental, y que a su vez se le pueda brindar apoyo los organizadores de eventos tengan más visibilidad a todos sus eventos fomentando el ingreso de nuevas personas todos los días.

Análisis de Requerimientos

Funcionalidades Esenciales

- La página web debe tener un sistema de registro de usuario para los organizadores y asistentes. Los organizadores van a poder crear, editar, eliminar y analizar los datos que van relacionados a los eventos que se vayan a llevar a cabo por medio de una base de datos, mostrando elementos como la fecha, lugar categoría, disponibilidad de cupos, entre otros. Y los asistentes van a poder realizar la búsqueda directa de la información, recibir notificaciones de eventos importantes, los más relevantes. Y el acceso a la plataforma será de manera gratuita.

Experiencia de Usuario

- La interfaz de usuario debe ser interactiva, optimizada para los móviles y computadores, sencillo para navegar, los fragmentos se encontrarán bien organizados y automáticamente bien acomodados tanto para los móviles como para computadores, esto se desarrollará por medio de un maquetado de red, colores llamativos, búsquedas avanzadas a través de la base de datos, tendrá un chatbot para cualquier duda que tenga el usuario y contará con la experiencia de usuario. Tendrá un menú, botones, gráficos, vínculos, entre otros.

Administración y Observación

- La página web debe tener una serie de herramientas para tener bien organizados los eventos que se vayan a realizar, tendrá un sistema de notificaciones para los asistentes sobre los eventos que en específico vayan a participar. Y para los organizadores tendrán un sistema de análisis de datos, para que observen la interacción de los participantes con la página y poder hacer una toma de decisiones segura para futuros eventos deportivos.

Requisitos técnicos

- Esta plataforma se desarrolla en base a las actuales tecnologías como el React que es una biblioteca que se emplea en la construcción de interfaces de usuario en donde se busca hacer una interfaz que sea sencilla y fácil de entender para todos en desarrollo con Node.js que será escogió para la realización del Front-End en conjunto de PostgreSQL para el Back-End Como un sistema para gestión de bases de datos, a su vez se implementaran Apis para la visualización de los eventos , en donde se busca dar a conocer a los organizadores y los eventos que tengan planeado para la semana o el mes.

Marco Teórico

Marco Conceptual

Patrocinio Deportivo

El patrocinio deportivo ocurre cuando una empresa quiere negociar, realizar un acuerdo con una entidad deportiva en donde ambos se benefician. La empresa se beneficia haciendo estrategias de marketing con el producto o servicio. Mientras que la entidad deportiva se encuentra respaldada por la empresa financieramente. Estos dos elementos conectan al público de manera emocional, se viven muchas experiencias. (Patrocinio deportivo, 2024).

Tipos de Patrocinio Deportivo

Equipo

Sucede cuando las empresas quieren patrocinar a un equipo completo con la condición de que esté presente el logo en todos los elementos que puedan ser promocionados, como por ejemplo los uniformes con el logo de la marca Puma. (Patrocinio deportivo, 2024).

Eventos

Cuando las marcas se unen a eventos deportivos grandes como por ejemplo MasterCard ser patrocinador de la Copa América. (Patrocinio deportivo, 2024).

Deportistas Individuales

Las marcas también optan por patrocinar a los jugadores individuales, escogen a los que más influencia tienen. Por ejemplo, la colaboración entre Adidas y Leonel Messi. (Patrocinio deportivo, 2024).

Institucional

Son las federaciones o ligas, en el cual ocurre lo mismo, las ayudan a financiar los eventos. Como por ejemplo a la liga inglesa la patrocina Oracle. (Patrocinio deportivo, 2024).

El patrocinio deportivo para las marcas

Los asistentes a los eventos deportivos se vuelven fieles a las marcas a tan solo observar el logo en todos los medios de comunicación y presencialmente en todo lugar se encuentran las marcas. Mejora las ventas de los boletos, ya que las personas que son los fieles a esas marcas van a los eventos deportivos en donde estén presentes. (Patrocinio deportivo, 2024).

Plataformas Web Estáticas y Dinámicas

Páginas Estáticas

Son aquellas que están compuestas solamente por HTML y CSS, este tipo de páginas son desarrolladas fácilmente en donde las empresas ofrecían su producto o servicio mostrando quienes eran ellos y qué era lo que ofrecía a sus clientes. Actualizar este tipo de páginas es complicado porque requiere de recargar el servidor de toda la página, ya que se encuentran alojados los archivos adicionales como por ejemplo JavaScript, jpg, html, css, entre otros. Estos archivos son aquellos que no logran mantenerse actualizados en la página y la página no va a mostrar todo su contenido en el tiempo real. (Torres & Rodríguez, 2014).

Páginas Dinámicas

Son páginas que se mantienen constantemente actualizadas sin necesidad de modificar el código de la página, se mantienen actualizados todos los datos constantemente. La página web dinámica es un conjunto de datos que se encuentran almacenados en una base de datos, en donde se mantienen bien gestionados los datos. Los lenguajes que se utilizan son PHP, ASPX, JSP, etc. Donde el desarrollador web va a poder manipular la base de datos logrando mejores resultados para la página. (Torres & Rodríguez, 2014).

Accesibilidad Web

Según Lara & Martínez (2006) la accesibilidad a la web es un conjunto de elementos que facilitan el acceso a la información web. Esto desafía la teoría del espacio físico por uno virtual, la accesibilidad web puede ser usado en un producto o servicio de manera exitosa. Es un espacio virtual en donde los usuarios pueden acceder a la información y empezar a interactuar con ella.

Usabilidad web

Está pensado en la facilidad del uso de la web, enfocado para que a ninguno de los usuarios se les complique manejar la web. El usuario debe poder interactuar con la web sin ninguna dificultad. A veces por la ignorancia del usuario llama a soporte a decir que la página web está mal, cuando el que está mal es el usuario por no saber interactuar con la página, si no lo sabe hacer es cuestión de tomarse un tiempo y aprender, si se comete errores, de ellos se aprende. (Fernández, 2024).

Experiencia de Usuario (UX)

La experiencia siempre será satisfactoria, para cumplir eso se debe plantear el procedimiento y observar de qué manera se va a lograr cumplir el objetivo. Primeramente, se debe investigar a la población objetiva identificando los datos clave, después se hace la observación del diseño donde la información y la interacción se verá más organizada. Se hace una serie de pruebas para evaluar que todo esté funcionando bien y que el usuario quede satisfecho, cuando se lanza la página, el usuario debería dar opiniones sobre la página y así mismo ir mejorándola por medio de los análisis.

Interactividad en Páginas Web

La interacción conecta con la comunicación entre los usuarios y el administrador de la página. Esto ayuda a que la página cada día mejore la calidad de los sitios web implementando nuevas funcionalidades y que el usuario logre interactuar mucho más con la página web explorando la información de manera más acertada y segura. Las páginas web por lo general deben contener comentarios, chats, calificación, entre otros, para que el usuario ayude a dar opiniones y así mismo se dan las oportunidades de mejora. (Lozano, 2014).

Búsquedas Avanzadas

Los usuarios realizan búsquedas de la información que necesitan, y en cuantos más usuarios busquen una información en específico, más relevantes se vuelve la información y hay más probabilidades de conseguir clientes por ese medio, haciendo el uso de los anuncios generando también las estrategias de marketing para conseguir interactividad con los usuarios. Esto principalmente ocurre por medio de Google que es el principal canal de búsquedas. Todos los anuncios que se ofrecen generalmente son conllevados a las páginas web. (Vega Fajardo, 2019).

Publicidad Online

Es una estrategia de marketing donde se promocionan los anuncios por medio de las redes, páginas y buscadores. Se hace con el fin de potenciar las ventas, grandes números de visitas, depende cien por ciento del internet, miles de empresas compiten, requiere de mucha creatividad y enfoque hacia quienes va dirigido el producto o servicio por medio de un anuncio. (Prieto, 2023).

Marketing

El marketing está presente tanto digital, como en la vida cotidiana, por ejemplo, una persona va caminando y en un momento observa muchas veces un logo que representa una marca, esa persona ya va a tener en la mente ese logo y va a querer comprar. los puntos clave son la creatividad y la comunicación que se le debe generar al cliente. Desde ese momento el cliente compra y se puede volver fiel a la marca. Y así sucede con el resto de la gente y las marcas se benefician potenciando sus ventas. (Rodríguez & Ammetler, 2018).

Marketing deportivo responsable

Las empresas socialmente toman decisiones que son impactantes, donde se refleja el desarrollo sostenible, cuidado en la salud y bienestar en la sociedad creando estrategias innovadoras y satisfactorias. La voz de la sociedad es lo más importante ellos los que eligen las marcas que quieren que estén, para eso los organizadores deben de hacer encuestas y tomar la decisión después de sacar un análisis de esas encuestas. Los organizadores directamente no deberían elegir las marcas. (Pereira, Martínez & Montano).

FronEnd & BackEnd

FronEnd

Es el encargado de darle estilo a la página, para que cuando muestre la información se vea agradable para el usuario. La persona encargada del FronTend debe tener experiencia relacionada con la experiencia del usuario, también debe saber como ubicar los elementos que contiene la web, para que los usuarios puedan ubicar, interactuar fácil y satisfactoriamente. (Pérez, Quispe, Mullicundo, & Lamas 2021).

BackEnd

Es la parte en donde se manejan los datos y el usuario no tiene acceso, solamente lo tiene el responsable, la base de datos se encuentran en un servidor. El BackEnd se complementa con el FrontEnd, el BackEnd debe ser desarrollado a través de las lógicas. El responsable debe ser profesional en desarrollar aplicaciones web. (Pérez, Quispe, Mullicundo, & Lamas 2021).

Análisis de datos

Es la recolección, administración y evaluación de los datos, el análisis permite hacer una toma de decisiones más acertada con base a una información más sintetizada, una muestra de datos clave. Para los eventos se ve reflejado el cómo los asistentes interactúan con la información, las herramientas más útiles para esos tipos de análisis son el Excel y PowerBI. (Peña, 2017)

Es un lenguaje de programación, el significado de sus siglas es (Hyper Text Markup Language). Son vistas por el usuario a través de un navegador, en donde se pueden encontrar elementos como texto, video, imagen, audio, colores, entre otros. Lo anterior mencionado son elementos multimedia. Pero hoy en día ya no soporta el contenido multimedia, así que

solamente funciona como un editor de textos. Para el contenido multimedia requiere de CSS, PHP, JavaScript, Laravel, Json, entre otros. (Prescott, 2015).

PHP

(Personal Home Page) es el encargado de generar contenido dinámico WWW (World Wide Web) Usado solamente para el desarrollo de aplicaciones que están actuando al lado del servidor. La misión principal es implementar páginas web sencillas, optimizadas y eficientes. Los documentos PHP se identifican en los archivos con la terminación (.php). (Arias, 2013).

World Wide Web

WWW (World Wide Web), Según Adell (1995), “Es un sistema hipermedia distribuido, accesible a través de internet que permite navegar con facilidad con una enorme cantidad de información”. La (WWW) aparece en todo el mundo en el comienzo de una dirección en cualquier página, funciona a través de internet.

Marco Referencial

Estrategias de marketing para eventos deportivos

Las estrategias de marketing forman parte del desarrollo asertivo en plataformas que promuevan eventos deportivos por lo que se hace una segmentación del mercado que permita identificar el público objetivo y poder realizar campañas que atraigan a la mayor cantidad de usuarios posible para entender las necesidades de los diferentes grupos demográficos y de esta manera diseñar mensajes que empaticen con los diferentes tipos de usuarios con lo que se espera implementar un posicionamiento de marca que permita destacar entre la competencia, Por lo que lo más importante es tener una propuesta de valor concisa que permita resaltar las fortalezas por encima de las demás y de esta forma poder consolidar no solo como una plataforma más de eventos si no como un lugar de información central en el ámbito deportivo. Para ello se cuentan con herramientas como el análisis del mercado que permita verificar si el rendimiento de lo que se está haciendo es el deseado, En donde se evaluará con métricas de éxito que nos ayuden a su vez en un futuro nos permita analizar el retorno de las inversiones y poder tener una mejor optimización gracias a la retroalimentación que se realice, para los proyectos que se tengan en el cronograma para un futuro. (Keller at al, 2012).

Marketing deportivo

Los objetivos que se proponen las marcas mediante el marketing deportivo es lograr satisfacer de las necesidad de sus clientes a través de la fabricación distribución y comercialización de productos o servicios relacionados con los deportes esto es gracias a que a lo pasionales que son las personas y el hacer que puedan tener algo en común con su atleta favorito hace que el marketing deportivo se convierta en un punto central, este enfoque es beneficioso Para transmitir a los usuarios un sentimiento de pertenencia con la plataforma incentivando a que asistan a los diferentes eventos y poder tener mayor visibilidad para tener patrocinios con las marcas.(Vélez, 2015).

Estrategias de liderazgo

Las adaptaciones de las estrategias de marketing permitirán tener mayor afinidad y mejorar el impacto en los mercados locales, Estas estrategias fortalecerán el planteamiento y de esta manera se podrán adaptar a diversas preferencias teniendo en cuenta la diversidad cultural que se puede encontrar en Bogotá, estas son de gran importancia para mejorar las conexiones con las comunidades deportivas locales y a su vez fomentando la participación todos los usuarios y organizadores.(Rein, Shields y Grossman, 2015).

Plan de Marketing Digital

La importancia del marketing digital radica en optimizar la visibilidad en el mercado en tres puntos importantes que son: la segmentación de audiencia, campañas en redes sociales y todas trabajando en conjunto con una analítica de datos que permitan evaluar el impacto de las estrategias aplicadas según el proyecto, Esta metodología es importante para implementar en el proyecto porque nos podrá en dos puntos esenciales que son atraer y retener usuarios, esto permitirá la promoción de los eventos que encabecen las listas y mediante la analítica d datos medir el éxito de las campañas. Marketing digital Valdés Becerra (2021).

Adaptación del Marketing Digital

Las adaptaciones de las estrategias de marketing permitirán tener mayor afinidad y mejorar el impacto en los mercados locales, Estas estrategias fortalecerán el planteamiento y de esta manera se podrán adaptar a diversas preferencias teniendo en cuenta la diversidad cultural que se puede encontrar en Bogotá, estas son de gran importancia para mejorar las conexiones con las comunidades deportivas locales y así vez fomentando la participación, (Ennis, 2020).

Gestión de Organizaciones Deportivas

El rendimiento de un proyecto suele variar en gran medida a los stakeholders por eso se deben implementar buenas prácticas de gestión, en donde se prevalezca una relación entre el rendimiento financiero como el operativo y que lo más importante que responda a lo solicitado por el cliente, por lo que tener en cuenta este enfoque será lo más importante para los objetivos que se tienen planteados y de esta manera poder responder las demandas de todos los usuarios. (Covell, 2007).

Comunicación Estratégica

Uno de los puntos más importantes para la organización de un evento es la comunicación asertiva, por lo que el uso de los medios como las plataformas digitales como las redes sociales tienen que contar con narrativas atractivas que a su vez trabajen en conjunto con una paleta de colores atractiva que imponga respeto y a su vez demostrar el compromiso que se tiene por el proyecto, este enfoque es importante para dinamizar los canales de comunicación entre los organizadores y comunidades deportivas con las que se esté trabajando, implementando esta estrategia se espera fortalecer puntos como la promoción, participación y conexión con los usuarios, (Pedersen et al, 2020).

La Psicología en la Comunicación

Conocer al público objetivo es importante por eso la psicología del consumidor influye directamente con la comunicación y el marketing, en como las personas interactúan con lo que están viendo, por eso las estrategias de marketing son las que tienen mayor impacto en

este proyecto, por que con esto se puede lograr tener en control las emociones del público, este enfoque es beneficioso para captar mejor los intereses de los diferentes usuarios que entren a la plataforma y en cada evento lograr una conexión emocional con los usuarios y poder aumentar puntos como confianza credibilidad y respeto por parte de todos. (**Kahle & Riley 2004**).

Gestión y Marketing de Eventos Deportivos

En los eventos siempre se espera que sean lo mejor posible por eso la coordinación de todos y un equipo logístico son claves para lograrlo, pero para que todo esto sea posible tiene que haber un buen equipo de marketing detrás por eso, es prioridad planificar adecuadamente todos los aspectos operativos y siempre tener en mente la ruta crítica del proyecto que es la guía fundamental para que todo pueda salir como espera, Por eso implementar este enfoque logístico es muy importante para que se desarrollen todos los puntos planteados por planeación y a su vez dar la mejor experiencia a los usuarios. (**Frank Supovitz, 2011**).

El Impacto de los Deportes en el Comportamiento y Cohesión

Social

En los eventos deportivos las pasiones de las personas influyen directamente con lo que expresan en ese momento por eso determinar el comportamiento es tan importante y cuentan puntos clave como la identidad social, la influencia de estos eventos deportivos y el sentido de pertenencia que tengan por el equipo o jugador que están apoyando, por eso comprender

estos conceptos es lo que nos puede dar una guía de cómo se podría diseñar la plataforma para que los usuarios que la visiten sientan alguna de las emociones mencionadas y a su vez motivándolos para que participen y tomen compromisos en los eventos que se tengan planeados (Wann et al, 2001).

El Rol de los Clubes Deportivos en la Construcción de Capital Social

Para los usuarios es importante saber a cada momento que pasan con lo que los apasiona por eso los clubes deportivos son los que se encargan de atraer al público a que participe y tenga el sentido de pertenencia con su equipo o jugador de su predilección y a su vez que esto que les apasiona puedan mostrar que son parte o les genere algún beneficio social, por eso tener este enfoque es tan importante, porque muestra la manera en cómo estos eventos contribuyen al fortalecimiento social y al implementar estas estrategias se promueven puntos como la participación, el sentido de propiedad por parte de la comunidad y tener el mayor impacto positivo en la plataforma para que de esta manera se espere la mayor cantidad de usuarios en los eventos que se planeen. (Coalter, 2007).

La Sociología del Deporte y su Impacto en la Alter-Globalización

El deporte en alguno de los casos suele afectar en fenómenos de alter globalización en donde toman puntos importantes como la configuración de identidades, promoción de alternativas tradicionales y cómo influye esto en el comportamiento de las personas, por eso es tan importante el ver cómo las prácticas deportivas afectan la integración y el cambio social a nivel global, el establecer en el proyecto un vista sociológica permitirá que podamos tomar un punto de vista diferente para la creación de la plataforma y que a su vez esta misma pueda ofrecer un diseño que no necesariamente siga las tendencias globales y que también a su vez se ajuste a las necesidades locales del proyecto y que esto de manera involuntaria no de aprobación de diversos grupos locales al fortalecer la construcción de un sentido social. (Manzenreiter & Horne, 2018).

Gamificación para Mejorar la Participación del Usuario

En la creación de videojuegos para los diseños de los videojuegos se implican mecánicas como la gamificación en donde se exploran mecánicas en el juego como recompensas desafío, puntos o algún sistema de remuneración en donde se ponga a prueba el jugador para que conseguir alguna mejor o skill dentro del mismo, estos enfoque se explora para diseñar características interactivas que promuevan la participación entre todos los usuarios al componerse de componentes lúdicos es más fácil tener la atención del usuario y de esta manera tener una experiencia innovadora en comparación a los demás, y a su vez para atraer a más usuarios a que experimenten con la plataforma. (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011).

Aprovechamiento de la Web 2.0 para la Interacción y Colaboración

La Web 2.0 es una evolución de la clásica web, esta revolución incluye a los usuarios como actores presentes, transformando la interacción en línea a través de factores de diseño enfocados en la colaboración y participación del usuario. Podríamos decir que según O'Reilly (2007) que el éxito de una plataforma colaborativa depende de una buena usabilidad e integración con aplicaciones web, podríamos aplicar estos conceptos para promover una experiencia interactiva y participativa, la Web 2.0 ayuda a que nuestra plataforma no solo sea un tabloide informativo y adquiera una dimensión extra, permitiendo a los usuarios comunicarse entre ellos, enriqueciendo su experiencia de forma mutua, pudiendo llegar a crear una comunidad comprometida con los eventos deportivos locales. O'Reilly (2007).

Adaptación de la Plataforma para Nativos e Inmigrantes

Digitales

El deporte no es algo exclusivo de un grupo de edad o clase social, podemos decir que el deporte es una de las pocas cosas que nos une a todos. La adaptación de la plataforma es esencial para que llegue al mayor número de gente posible, los recientemente acuñados términos 'nativos digitales' e 'inmigrantes digitales', hacen referencia a la brecha generacional que pueden tener dos individuos frente al uso de la tecnología. Los nativos digitales son quienes han crecido rodeados de tecnología, suelen tener una mayor afinidad a los entornos

digitales, mientras que los inmigrantes digitales, son quienes han adoptado la tecnología más tarde en su vida, suelen ser un poco más reacios y enfrentar mayores desafíos de adaptación (Prensky 2001). Una buena herramienta es aquella que aborde las necesidades de ambos grupos. Adoptar un diseño estandarizado y accesible puede satisfacer las expectativas de los nativos digitales como de los inmigrantes digitales, creando espacios accesibles e inclusivos para todos.

Análisis de restricciones

La creación de la página web con las últimas tecnologías en función de la promoción gestión y creación de eventos deportivos en Bogotá se debe tener en cuenta la viabilidad del proyecto en donde se identifique las limitaciones técnicas en conjunto con las normativas económicas y socioculturales que puedan impactar en el desarrollo del proyecto como:

Restricciones ambientales

El proyecto va de la mano con las normativas ambientales y las políticas de sostenibilidad en donde tenemos la interacción de la plataforma con su entorno donde se plantea el uso de tecnología que tengan un bajo impacto ambiental, entre ellos contar con servidores de bajo consumo energético y administrar las prácticas de almacenamiento eficiente de datos.

Restricciones Económicas

El proyecto cuenta con un presupuesto pensado es importante tener en cuenta puntos importante que podrían influir en el momento como son la economía nacional, la inflación, o algunos imprevistos no planteados en la ruta crítica del proyecto en casos como cambio de tarifas en los precios de las licencias de algunos software o si se requiere de algún servicio externo en donde pasarían a hacer parte de gastos adicionales que no afectan la viabilidad financiera del proyecto para esto se tendrá un monitoreo constante del presupuesto adoptando modelos monetarios que se adapten al proyecto.

Restricciones legales

El proyecto se rige bajo las normativas legales colombianas de esta manera el proyecto se adhiere a la ley 1581 de 2012 protección de datos personales en donde se garantiza la seguridad y protección de los datos de los usuarios y a su vez implementando regulaciones acerca del comercio electrónico que permitan el funcionamiento legal de la plataforma.

Restricciones de salud y seguridad

El proyecto funciona con los estándares de ciberseguridad, en donde lo principal es proteger los datos de los usuarios y a su vez garantizar su navegación segura por la plataforma para esto se implementa cifrado de datos en conjunto con autenticación, la interfaz está orientada en la salud de los usuarios para evitar afectaciones para cualquier tipo de usuarios que ingrese.

Restricciones socioculturales

El proyecto cuenta con una faceta multicultural por lo cual se espera que adaptarse a las expectativas de los bogotanos en donde la plataforma contrata con preferencias deportivas tanto para los eventos grandes como para las prácticas locales de esta manera se espera promover eventos de intereses comunitarios en donde la inclusión formará parte importante para ello se incluir todo tipo de personas independiente de su edad género o nivel económico.

Restricciones técnicas

El proyecto enfrenta limitaciones de todo tipo que pueden influir en el desarrollo principal de las operaciones como la capacidad de los servidores, que las tecnologías no puedan trabajar en conjunto por lo tanto lo más importante será la gestión de las mismas para garantizar el rendimiento de la plataforma, para esto se probaran las diferentes tecnologías para que funcionen perfectamente en conjunto y todo sea compatible con la infraestructura planificada.

Metodología para la selección y desarrollo de la solución

Las soluciones ilógicas se considera que el análisis de viabilidad técnica en donde se asegura que todas las soluciones para el desarrollo de la página sean viables para este caso se debe regir bajo las leyes vigentes, de manera que todo funcione respetando las leyes para garantizar el buen estado de todos los equipos. De manera que también se debe evitar las soluciones de alto riesgo en donde se mirara la estabilidad de los equipos para que no tengan ningún tipo de escalabilidad o error en copias de datos.

Comparar con hechos parecidos

Para esto se realizó la investigación antes de definir las funcionalidades específicas donde se exploraron diferentes casos que hablaran acerca del tema para poder plantear una solución ante del problema que encontramos en las que contenía un caso parecido. Por lo que se consultaron diferentes fuentes en donde pudiéramos explorar las diferentes opciones de los eventos deportivos y observar que se puede mejorar y así determinar las funcionalidades más valoradas para la misma. Para el diseño de la plataforma se exploraron diferentes formatos de referencia para analizar su desarrollo y que podrían mejorar en cada caso. Para evaluación de soluciones se contemplaron todas las opciones en donde se pudieran establecer puntos clave como la usabilidad, escalabilidad, rendimiento, segura y los costos de desarrollo en

donde se generaron diferentes alternativas de soluciones al momento de escoger el software que se va a utilizar y escoger adecuadamente para tener la solución viable, para esto se exploraron los mejores sistemas para el proceso y lanzando pruebas piloto para comprobar el funcionamiento. De esta manera para la selección final de la solución se tuvieron en cuenta aspectos como considerar las restricciones que pueda ofrecer cada sistema mirando específicamente a las restricciones que tenga este software y si es compatible con el resto de los programas ya montados. para luego llegar al punto de una optimización continua para de esta manera monitorear el estado del sistema y el correcto funcionamiento de la plataforma. luego en el desarrollo se escogió una metodología scrum debido a que es un sistema que no necesita prerequisites para entender su funcionamiento y hacer el seguimiento correspondiente de cómo van todas las tareas. Por último, se realiza una revisión de la plataforma lanzada para analizar qué podemos mejorar y si hay errores en el momento para corregirlo.

Análisis de Costos

Costos de Producción

Costos Directos

Costos Directos		
Elemento	Especificación	Costo
Hosting y dominio	Se alquila un servidor y se le asigna un nombre a la web, que se considera dominio.	\$54.500 anuales
Desarrollo y mantenimiento	Inicio proceso de desarrollo web y actualizaciones.	\$3.000.000 y \$6.000.000 mensuales (Contratando a un desarrollador). \$1.500.000 y \$3.000.000 mensuales (Actualizaciones)
Certificados SSL	Es un servicio de seguridad que se ofrece para la seguridad de los datos, evitando ciberataques contra la página web	\$600.000 anuales en HostDime
	Total	Entre \$4.604.500 y 9.104.500 mensuales (El costo varía)

Tabla 1: Costos Directos

Costos Fijos

Costos Fijos		
Elemento	Especificación	Costo
Publicidad en Línea	Publicidad en Google, Facebook e Instagram Ads como estrategias de marketing	Entre \$800.000 a \$3.000.000 mensuales
	Total	Entre \$800.000 a \$3.000.000 mensuales

Tabla 2: Costos Fijos

Gastos Generales

Gastos Generales en Administración y Gestión		
Cargos	Especificación	Costo
Gerente de proyectos	Responsable en dirigir el proceso del desarrollo y operación eficiente de la página web.	Entre \$3.000.000 y \$5.000.000 mensuales
Asistente administrativo	Apoyo en la gestión de diversas tareas	Entre \$1.500.000 y \$2.500.000 mensuales
Soporte técnico	Resuelve las fallas y brinda asistencia a los usuarios.	Entre \$2.000.000 y \$3.500.000 mensuales
	Total	Entre \$6.500.000 y \$12.000.000

Tabla 3: Gastos Generales

Inversión

Costos Directos

Costos de inversión Directos		
Elemento	Especificación	Costo
Desarrollador	Encargado de crear, diseñar, mantener las páginas web y su usabilidad sea sencilla.	Entre \$3.000.000 y \$6.000.000 mensuales (Por cada desarrollador).
Hardware	Computador	Entre \$3.000.000 y \$4.000.000 marcas Asus o HP
Software	Herramientas de diseño y desarrollo	Entre \$300.000 y \$1.500.000 anuales en wordpress
	Total	Entre \$6.300.000 y \$11.500.000

Tabla 4: Costos de Inversión Directos

Costos Indirectos

Costos de inversión Indirectos		
Elemento	Especificación	Costo
Licencia de funcionamiento legal	Registro cámara de comercio	Entre \$42.000 y \$50.000
Consultor digital	Realiza auditorías, analizando y evaluando los requisitos del sistema para los clientes.	Entre \$4.000.000 y \$5.000.000 mensuales
	Total	Entre \$4.442.000 y \$5.050.000

Tabla 5: Costos de Inversión Indirectos

Capital de Trabajo

Capital de trabajo gastos entre 3y6 meses Inicial	
Elemento	Costo
Administración y soporte	Entre \$27.750.000 y \$55.500.000
Desarrollo y mantenimiento	Entre \$20.250.000 y \$40.500.000
Publicidad	Entre \$5.700.000 y \$11.400.000
Total	Entre \$53.950.000 y \$107.400.000

Tabla 6: Capital de Trabajo

Inversión Total

Total Costos de Inversión	
Elemento	Costo
Costos directos de inversión	Entre \$6.300.000 y \$11.500.000
Costos indirectos	Entre \$4.442.000 y \$5.050.000
Capital de trabajo	Entre \$53.950.000 y \$107.400.000
Total Estimado	Entre \$64.692.000 y \$123.950.000

Tabla 7: Inversión Total

Análisis de Resultados

Para el desarrollo de la página web se utilizó Visual Studio Code, se usaron las siguientes herramientas: Python, Django, React, Js, Html, Css y SQLite. Las herramientas se encuentran divididas en dos Fronted y Backend. Fronted es todo lo relacionado con la interacción que tiene el usuario con la página web y el Backend es toda la parte de la configuración. En la siguiente imagen se observará la representación en donde se encuentran clasificadas las herramientas:

FRONTED



BACKEND



Ilustración 1: Herramientas Usadas

Cumplimiento de Objetivos

Búsqueda Avanzada y Filtración de Datos

La página web tiene un sistema de búsqueda avanzada que facilita la búsqueda de información y filtración de los eventos, en este caso sobre los eventos, se logra encontrar los eventos en específico con su respectiva información como la fecha del evento, ubicación, requisitos, fecha máxima de inscripción y la edad mínima. La búsqueda de la información funciona a través de la barra de búsqueda, que va enfocada en la búsqueda de los títulos de los eventos deportivos. Y para la filtración de los datos funciona a través de botones de filtro (Toggle buttons) como parte del diseño de la página web e interactividad. Cuando se apagan los botones, desaparecen los tipos de eventos dependiendo o de cual se seleccione, que son fútbol, baloncesto, tenis y natación. Como se logra evidenciar en la siguiente imagen:

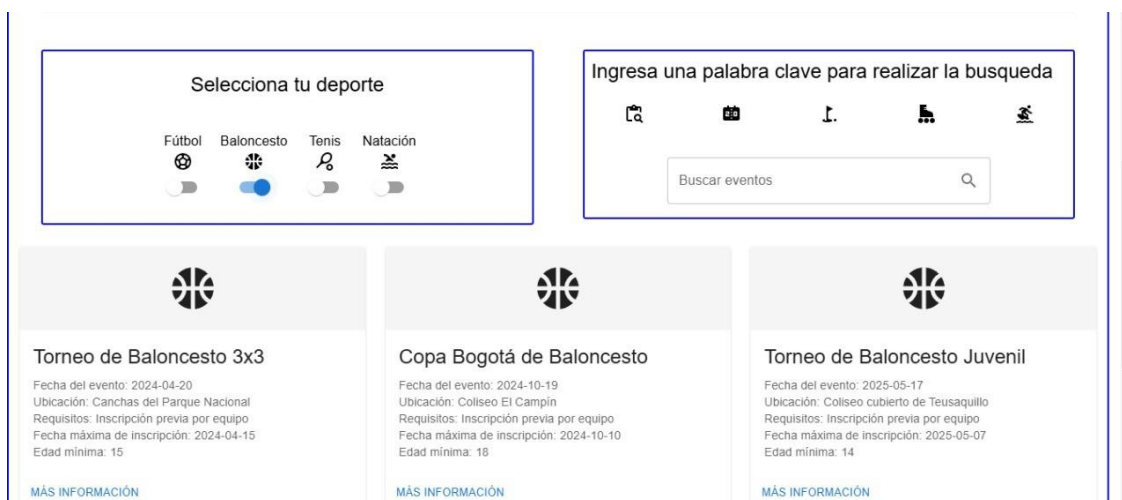


Ilustración 2: Búsqueda Avanzada y Filtración de Datos

Bases de datos

Hace parte del desarrollo en el Backend, la base de datos relacional que se se creó de SQLite y está gestionada por medio de un Framework llamado Django, este Framework pertenece a python. Ayuda a que el desarrollo de la página web sea más eficiente ayudando a organizar el código todos sus componentes. En la siguiente figurase muestra como los datos insertados en una base de datos se integra en la página web de manera organizada y con una interfaz bien diseñada. Como se muestra en la siguiente imagen:

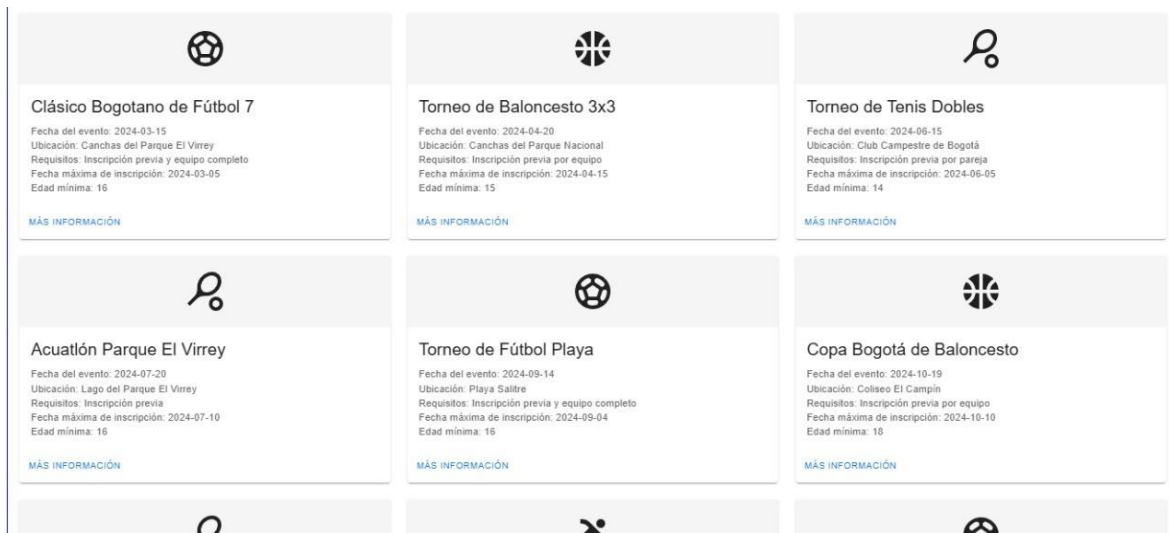


Ilustración 3: Bases de Datos

Para el ingreso al administrador de la base de datos se requiere de un usuario y contraseña, esto se hace por temas de seguridad y protección de los datos ante cualquier amenaza, en la siguiente imagen se evidencia el requerimiento del inicio de sesión para poder acceder a la base de datos. Las credenciales para el inicio de sesión como administrador son admin como usuario y contraseña. Estas pueden ser cambiadas dentro de la interfaz de administración.

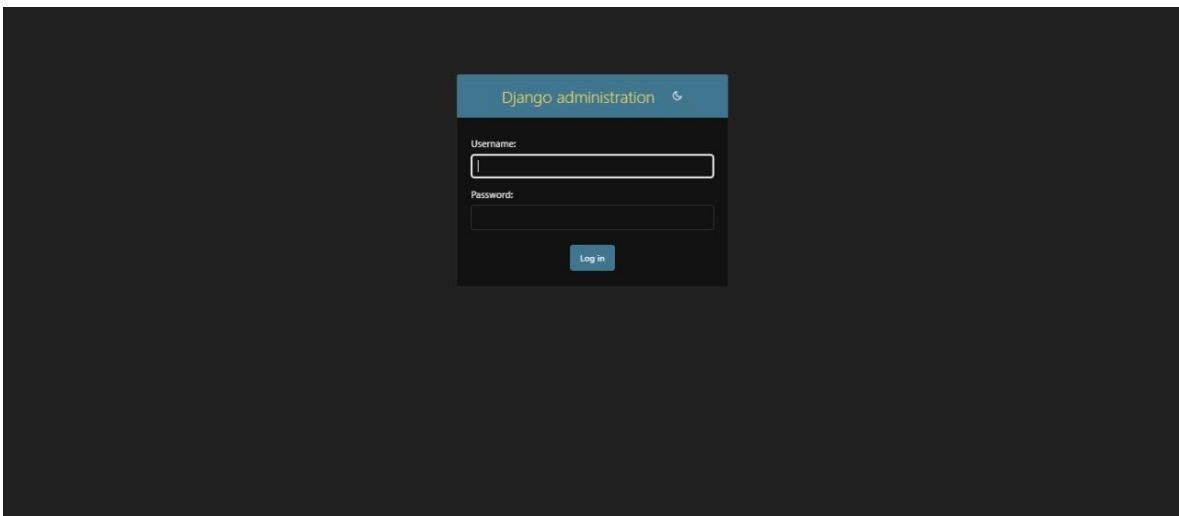


Ilustración 4: Ingreso al Admin

La administración de la base de datos se da por medio de Django, cabe recordar que la base de datos fue creada en SQLite. En la siguiente gráfica se va a mostrar todo lo que es el listado de los eventos creados que se representa como una base de datos, y estos mismos aparecen en la página web de manera actualizada. Se puede crear, editar, insertar o eliminar la información:

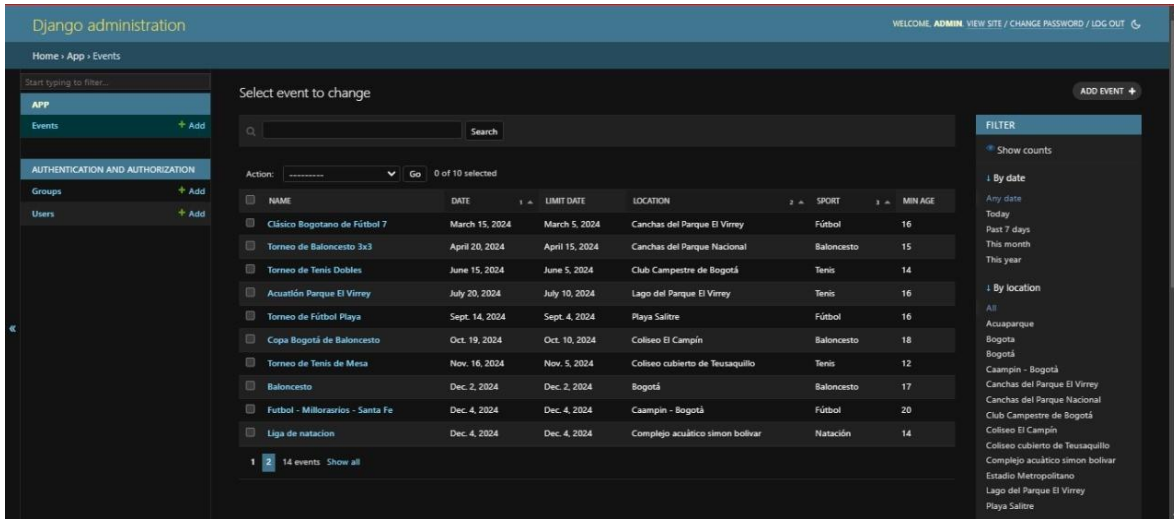


Ilustración 5: Administración de los Datos

Para la edición o modificación de la información se debe consultar en la base de datos el evento en el que se quiere cambiar la información de forma específica, se cambia la información, se guarda y se actualiza la página para poder observar la información modificada del evento, hay que tener en cuenta que los datos pueden ser reemplazados, sin embargo se debe tener en cuenta los tipos de datos que acepta la tabla en la base de datos.

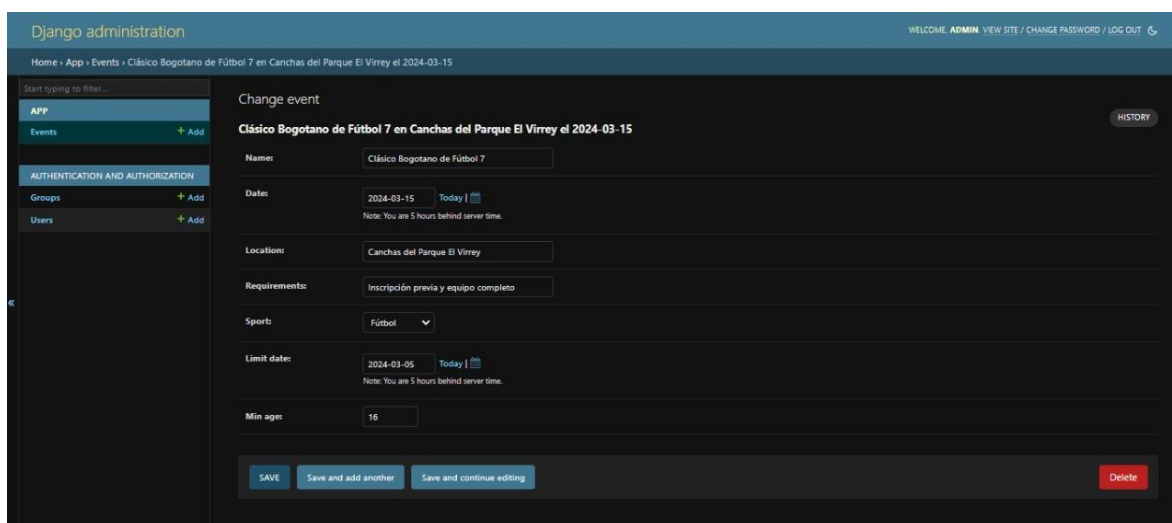
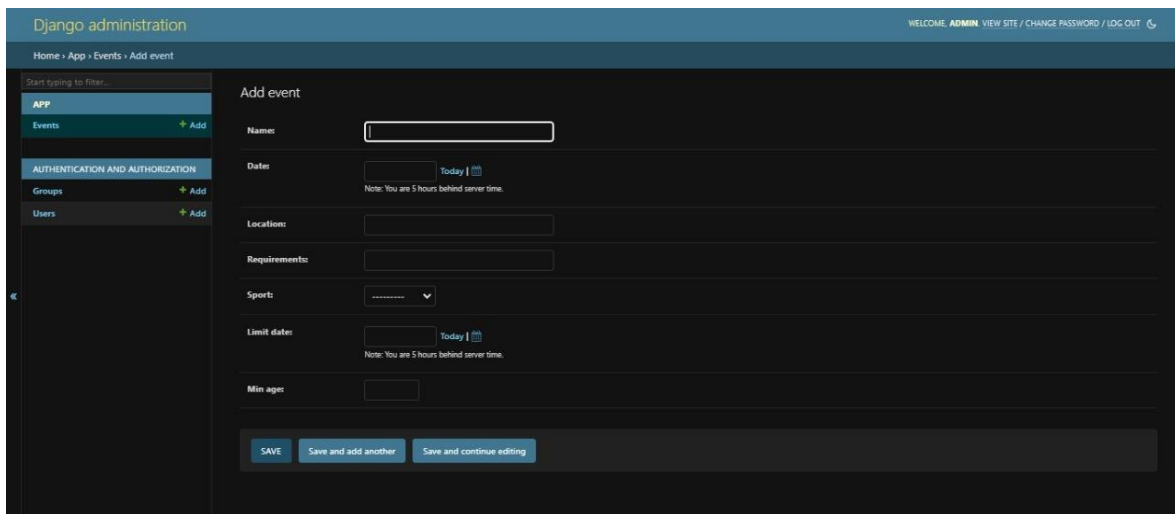


Ilustración 6: Edición de los Datos

Para insertar un evento se deben llenar los campos con los datos que se requiere poner, son los siguientes: fecha del evento, ubicación, requerimientos, fecha máxima de inscripción y la edad mínima. Se guarda la se guarda y automáticamente se sube a la base de datos, se va a la página, se actualiza y allí aparece el nuevo evento publicado.



The image shows a screenshot of the Django administration interface. The top navigation bar includes the text 'Django administration' on the left and 'WELCOME, ADMIN VIEW SITE / CHANGE PASSWORD / LOG OUT' on the right. Below the navigation bar, the breadcrumb trail reads 'Home > App > Events > Add event'. On the left side, there is a sidebar with a search bar and a list of menu items: 'APP' (with 'Events + Add' highlighted), 'AUTHENTICATION AND AUTHORIZATION' (with 'Groups + Add' and 'Users + Add' listed below it), and a small '€' icon. The main content area is titled 'Add event' and contains the following form fields: 'Name:' (text input), 'Date:' (calendar icon, 'Today', and a note 'Note: You are 5 hours behind server time.'), 'Location:' (text input), 'Requirements:' (text input), 'Sport:' (dropdown menu), 'Limit date:' (calendar icon, 'Today', and a note 'Note: You are 5 hours behind server time.'), and 'Min age:' (text input). At the bottom of the form, there are three buttons: 'SAVE', 'Save and add another', and 'Save and continue editing'.

Ilustración 7: Insertar Datos

Interfaz adaptable

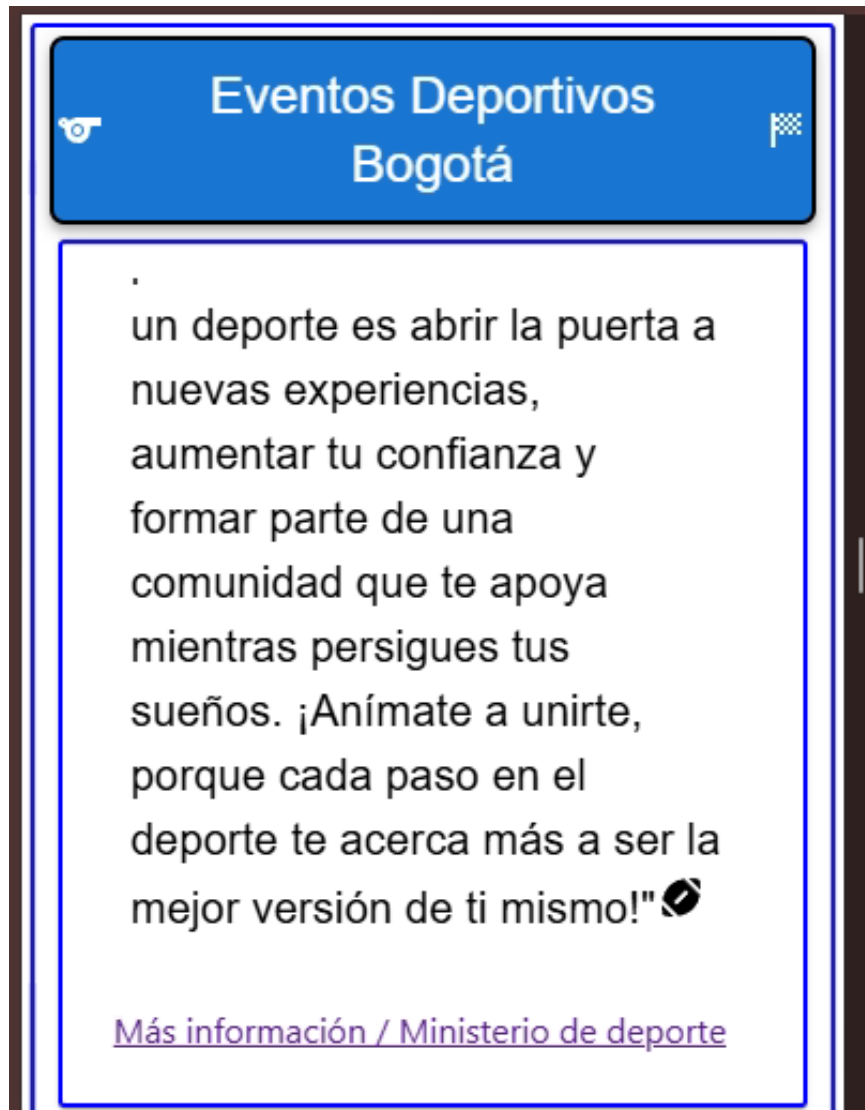


Ilustración 8: Portada desde Celular



Ilustración 9: Búsqueda Avanzada y Filtración de Datos – Celular

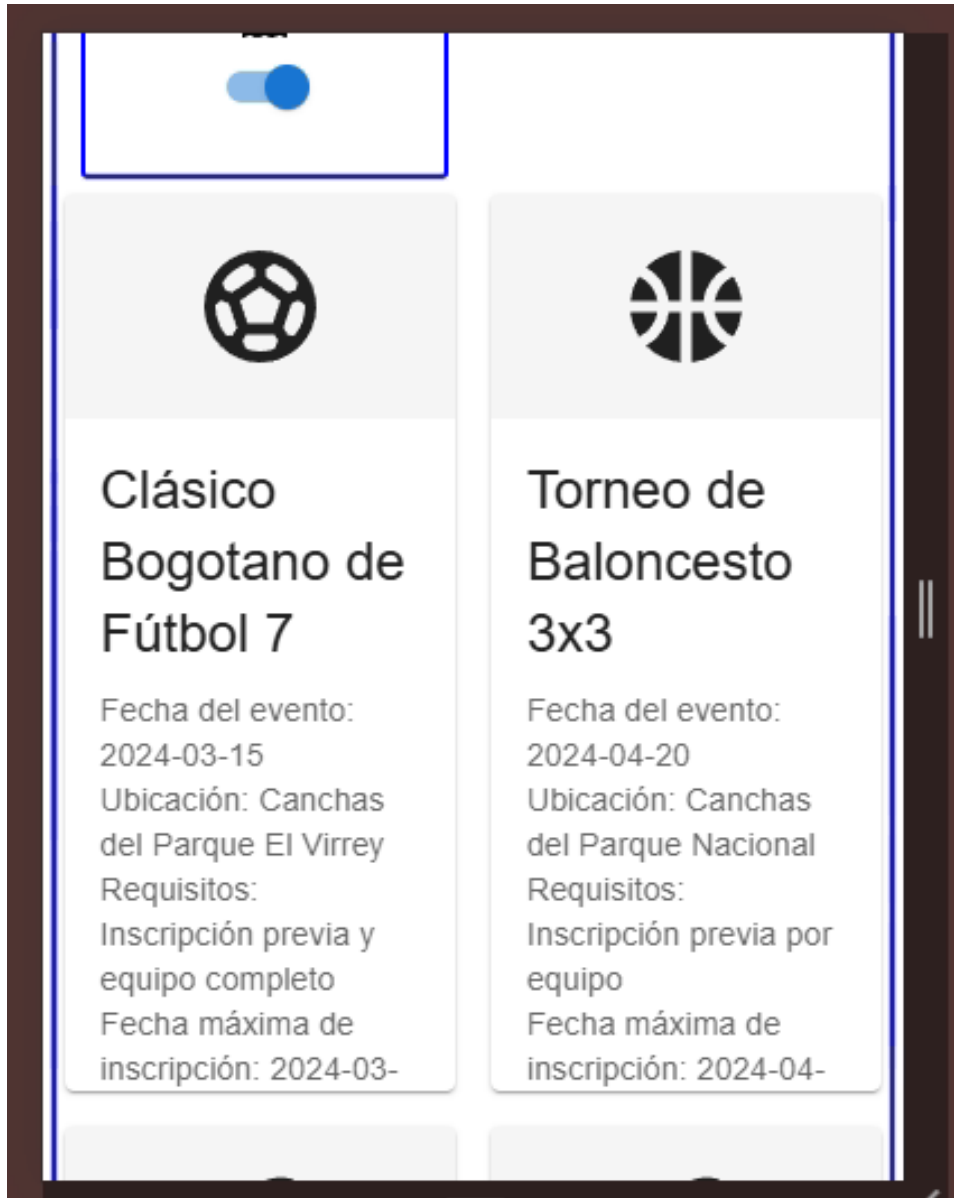


Ilustración 10: Muestra de los Datos – Celular

Impacto

El desarrollo de esta página web tiene un gran potencial de generar un cambio que logre impactar en la sociedad y más aún en la comunidad deportiva de Bogotá de manera que se pueda centralizar la información y organizarla para que de esta manera se facilite el acceso a los usuarios de la plataforma la cual cuenta con herramientas interactivas y búsquedas avanzadas en donde lo que se busca es intentar eliminar barreras como la dispersión de información y una dificultad presente, que es no tener un punto de búsqueda seguro para los eventos deportivos, la creación de esta plataforma fomentara a una mayor participación y creara una relación entre los administradores de los eventos y las personas que deciden ir a practicar algún deporte lo que contribuirá al desarrollo y crecimiento del deporte local, de esta manera se espera eventualmente un crecimiento tanto para la plataforma como para el número de personas que lo visitan al día, por lo que también se estructuro una interfaz adaptable con un gran potencial de escalabilidad esto en conjunto con la creación de la base de datos aseguran el tener una gran capacidad de crecimiento y que la plataforma pueda ir a su máximo rendimiento. Por lo que los objetivos planteados nos prueban que es una plataforma de última tecnología que lograr impactar y mejorar la planeación de eventos deportivos en todo Bogotá.

Conclusiones

- Accesibilidad a los usuarios a la información sobre los eventos deportivos más centralizado y clave. Fácilmente se podrán encontrar detalles como fechas, precios, lugares, etc. Esto con el fin de llevar al cabo una mayor presencia de los asistentes al deporte.
- El usuario llevará a cabo una experiencia única con el diseño de la página web, teniendo las interacciones presentes, logrando manejar una página fluida, sin importar las condiciones tecnológicas, se podrá acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo.
- Implementación de estrategias de marketing digital por medio del análisis de los datos se hallan los resultados que son un punto clave para que se implemente mas la participación a los eventos deportivos para la comunidad deportiva y la página web va a estar presente en redes sociales como Facebook e Instagram, También en Google Ads para que este mejor posicionada la página en las búsquedas.
- La página web llegaría a contribuir un enfoque social, podría ser un modelo para seguir, para otras ciudades que busquen también generar una mayor participación a los eventos deportivos, fortaleciendo la cultura y el deporte para la comunidad deportiva.

Referencias

- Patrocinio deportivo. (25 Sept 2024). Universidad Europea. Recuperado de: <https://universidadeuropea.com/blog/beneficios-patrocinio-deportivo/>
- Torres del Rey, J., & Rodríguez Vázquez de Aldana, E. (2014). La localización de webs dinámicas: objetos, métodos, presente y futuro. Recuperado de: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/127256/art_torres_rodrigue.pdf?sequence=1
- Lara Navarra, P., & Martínez Usero, J. A. (2006). La accesibilidad de los contenidos web. Editorial UOC. Recuperado de: <https://elibro-net.bdbiblioteca.universidadean.edu.co/es/ereader/bibliotecaean/56357>
- Pintos Fernández, J. (2024). Capítulo 2 Usabilidad web. In Aplicación de Técnicas de Usabilidad y Accesibilidad en el Entorno Cliente. IFCD0210. Bookwire GmbH. Recuperado de: <https://elibro-net.bdbiblioteca.universidadean.edu.co/es/ereader/bibliotecaean/249858>

- Vargas Márquez, B. L., Inga Hanampa, L. A., & Maldonado Portilla, M. G. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario. Innovación y software, 2(1), 6-19. Recuperado de: <https://revistas.ulasalle.edu.pe/innosoft/article/view/35/29>
- del Campo Lozano, J. D. (2014). Interactividad y participación en las páginas web de los principales diarios deportivos españoles. Vivat Academia, 1-18. <https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/565>
- Vega Fajardo, A. (2019). Subsistema de publicidad aplicado a la plataforma de contenidos unificas de búsqueda avanzada (Bachelor's thesis, Universidad de las Ciencias Informáticas. Facultad 1.). <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/123456789/9999>
- Alcira, P. M. (2023, Feb 18). La publicidad online. CE Noticias Financieras <https://login.bdbiblioteca.universidadean.edu.co/login?url=https://www-proquest-com.bdbiblioteca.universidadean.edu.co/wire-feeds/la-publicidad-online/docview/2777984438/se-2>

- Rodríguez-Ardura, I., & Ammetller Gisela. (2018). Principios y estrategias de marketing. Editorial UOC. Recuperado de: https://bibliotecaean.primo.exlibrisgroup.com/permalink/57EAN_INST/a3in6a/alm_a991124375408161
- Guillen Pereira, L., Martínez Gil, L., & Montano Rodríguez, F. (2018). La responsabilidad social en el marketing deportivo. Revista universidad y sociedad, 10(2), 175-180. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000200175&script=sci_arttext&tlng=en
- 11. Peña, S. (2017). Análisis de datos. Bogotá: AREANDINA. Fundación Universitaria del Área Andina. Disponible en: <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1177>
- Pérez Ibarra, S. G., Quispe, J. R., Mullicundo, F. F., & Lamas, D. A. (2021). Herramientas y tecnologías para el desarrollo web desde el FrontEnd al BackEnd. In XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2021, Chilecito, La Rioja). <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120476>

- Prescott, P. (2015). HTML 5. Babelcube Inc..
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BuyNCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=que+es+html&ots=hokNRmElg1&sig=xc0f90F_M4fT3xjZOudGwEDEyH8
- Arias, M. A. (2013). Introducción a PHP. IT Campus Academy.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oqjQCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=que+es+php&ots=x4jPxrB4Z3&sig=Ly4oP76DX34MAEzI Sos-llNrLQ8>
- Adell, A. S. (1995). La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos. L'autor.
https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/18.pdf
- Keller, K. L., Kotler, P., Mues Zepeda, M. A., Martínez Gay, M., Ascanio Rivera, M. L. E., Hernández Espallardo, M., & Bianchi, E. C. (2012). *Dirección de marketing* (14.^a ed.). Pearson Educación de México. ISBN 978-607-32-1245-8.
<https://www.montartuempresa.com/wp-content/uploads/2016/01/direccion-de-marketing-14edi-kotler1.pdf>.

- Daniel Vélez, D. (2015). *Marketing deportivo: Una introducción al diplomado* (Trabajo de grado). Institución Universitaria Esumer, Facultad de Estudios Empresariales y de Mercado, Administración Comercial y de Mercados, Medellín. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25469w/definicionesmarketingdeporte.pdf>.
- Rein, I., Shields, B., Grossman, A. (2015). *The Sports Strategist: Developing Leaders for a High-performance Industry*. Reino Unido: Oxford University Press. https://books.google.com.co/books?id=BxENBAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Valdés Becerra, R. M. (2021). *Desarrollo de plan de marketing digital para empresa productora de eventos deportivos masivos* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica Federico Santa María]. Repositorio Digital USM. <https://repositorio.usm.cl/server/api/core/bitstreams/af6a8d5e-7a66-4493-9c51-1adb4a2b6a96/content>.
- Ennis, S. (2020). *Sports Marketing: A Global Approach to Theory and Practice*. Alemania: Springer International Publishing. https://www.google.com.co/books/edition/Sports_Marketing/LPMIEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0.

- Covell, D. (2007). *Managing Sports Organizations: Responsibility for Performance*. Países Bajos: Elsevier/Butterworth-Heinemann.
https://www.google.com.co/books/edition/Managing_Sports_Organizations/kYEu21hJyFkC?hl=es-419&gbpv=0.
- Pedersen, P. M., Laucella, P., Geurin, A., & Kian, E. (2020). *Strategic sport communication*. Human Kinetics Publishers.
<https://books.google.com.co/books?id=pinZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>.
- Kahle, L. R., & Riley, C. (Eds.). (2004). *Sports marketing and the psychology of marketing communication*. Psychology Press.
<https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=7755AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Sports+Marketing+and+the+Psychology+of+Marketing+Communication%22+por+Larry+M.+Buskirk&ots=L10Iz9L7gx&sig=ONT4ky5vGZmTT-BcEqgz-Q7Y1ME#v=onepage&q&f=false>.
- Supovitz, F. (2011). *The Sports Event Management and Marketing Playbook*. WILEY. [The sports event management and marketing playbook : Supovitz, Frank : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#).

- Wann, D. L., Melnick, M. J., Russell, G. W., & Pease, D. G. (2001). *Sport fans: The psychology and social impact of spectators*. Routledge
https://www.researchgate.net/publication/232460366_Sport_Fans_The_Psychology_and_Social_Impact_of_Spectators.
- Coalter, F. (2007). Sports Clubs, Social Capital and Social Regeneration: ‘ill-defined interventions with hard to follow outcomes’? *Sport in Society*, 10(4), 537–559.
<https://doi.org/10.1080/17430430701388723>.
- Manzenreiter, W., & Horne, J. D. (2018). Sport and the role of sport sociology for alter-globalization. In M. S. Schulz (Ed.), *Frontiers of Global Sociology: Research Perspectives for the 21st Century* (pp. 197-203). ISA Research.
<http://futureswewant.net/wp-content/uploads/2018/07/Frontiers-of-Global-Sociology-CommonSessionProceedingsBook.pdf>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & Strategies*, (65), 17-37. [[What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software \(elsevier-ssrn-document-store-prod.s3.amazonaws.com\)](#)].
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. [[Digital Natives, Digital Immigrants \(marcprensky.com\)](#)].