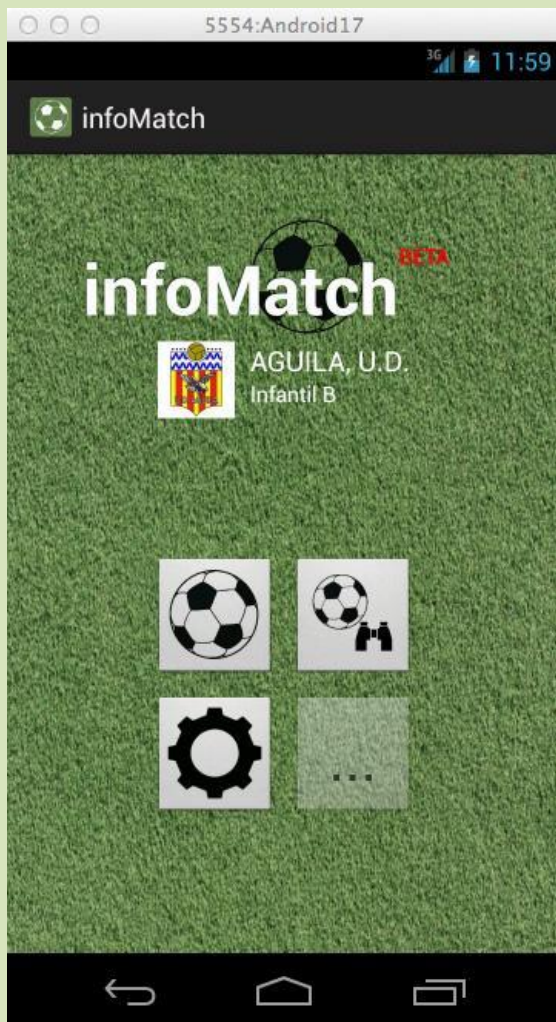


**CREA Y GESTIONA,
JUEGA Y COMUNICA**

infoMatch

Beta!



infoMatch FORMA PARTE DE UN NUEVO PROYECTO, EN FASE DE DESARROLLO, DE UNA APLICACIÓN PARA DISPOSITIVOS MOBILES*, QUE PERMITE GESTIONAR EQUIPOS DE FUTBOL BASE Y AMATEUR, INTRODUCIR DATOS DURANTE LOS PARTIDOS, PARA OBTENER POSTERIORMENTE UNA BASE DE DATOS CON LAS ESTADISTICAS DE LOS EQUIPOS.

LA APLICACIÓN DISPONE ADEMÁS, DE LA POSIBILIDAD DE GENERAR Y RECIBIR AVISOS MEDIANTE MENSAJES, DE LOS ENCUENTROS QUE SE DISPUTAN. ESTA OPCION, PERMITE A COORDINADORES DE CLUBS, RECIBIR INFORMACIÓN DE TODOS LOS EQUIPOS DEL CLUB, Y A LOS PADRES, RECIBIR INFORMACIÓN DEL PARTIDO QUE JUEGAN SUS HIJOS LOS DÍAS QUE NO PUEDEN ASISTIR AL CAMPO.

EL PROYECTO CONSTA DE OTRAS OPCIONES, QUE SE INTRODUCIRÁN EN LA APLICACIÓN DURANTE LA TEMPORADA. ESTA APLICACIÓN, NACE DESDE LA IDEA DE QUERER AYUDAR Y FACILITAR EL TRABAJO A LOS CLUBS DE FUTBOL BASE, ES POR ESTE MOTIVO, QUE DESDE EL EQUIPO DE CREADORES, AGRADECEREMOS SUGERENCIAS, CON EL FIN DE MEJORAR LA APLICACIÓN, Y AYUDAR Y TRABAJAR, EN LO POSIBLE, CON AQUELOS CLUBS QUE LO SOLICITEN.

GRACIAS A TODOS LOS QUE OS SUMAIS A ESTE NUEVO PROYECTO, Y DESEAMOS QUE LA IDEA SEA DEL AGRADO Y ÚTIL PARA TODOS.

EQUIPO CREADOR DE INFOMATCH

- LA APLICACIÓN SOLO SE ENCUENTRA DISPONIBLE PARA DISPOSITIVOS ANDROID, PROXIMAMENTE TAMBIEN PARA IOS.
- ES NECESARIA LA CONEXIÓN A INTERNET DEL DISPOSITIVO PARA EL USO DE INFOMATCH.

CREA...



CONFIGURAR
EQUIPOS



CREA TU EQUIPO ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, INTRODUCES EL CLUB, IMAGEN DEL ESCUDO, EQUIPO, CATEGORIA Y CAMPO PROPIO. DECIDE SI TU EQUIPO ES VISIBLE*, E INTRODUCES LOS DATOS DE LOS JUGADORES, ENTRENADORES I DELEGADOS, CON SUS NOMBRES, FOTOGRAFIAS, DORSALES....

CLUB :
NOMBRE DEL CLUB, CON
LA IMAGEN DEL ESCUDO.

5554:Android17

3G 15:48

Editar Equipo

Guardar

Club

AGUILA, U.D.

Equipo Infantil B

Categoría

Campo

Federación

Equipo visible

Jugadores Entrenadores Delegados

Borrar Equipo

Equipo creado el día 04/06/2013

EQUIPO VISIBLE :
DECIDE SI TU EQUIPO
PUEDE SER SEGUIDO
POR OTROS USUARIOS,
DE FORMA LIBRE, O
LIMITADA O PREFIERES
TENER A TU EQUIPO
OCULTO.

DATOS DEL EQUIPO:
INTRODUCE LOS DATOS DEL
EQUIPO.

FEDERACION :
INTRODUCE LA FEDERACION
O COMUNIDAD A LA QUE
PERTENECES.

JUGADORES :
INTRODUCE LOS DATOS DE
LOS JUGADORES.

BeaB
infoMatch



<http://infomatch.es/>
info@infomatch.es

GESTIONA...

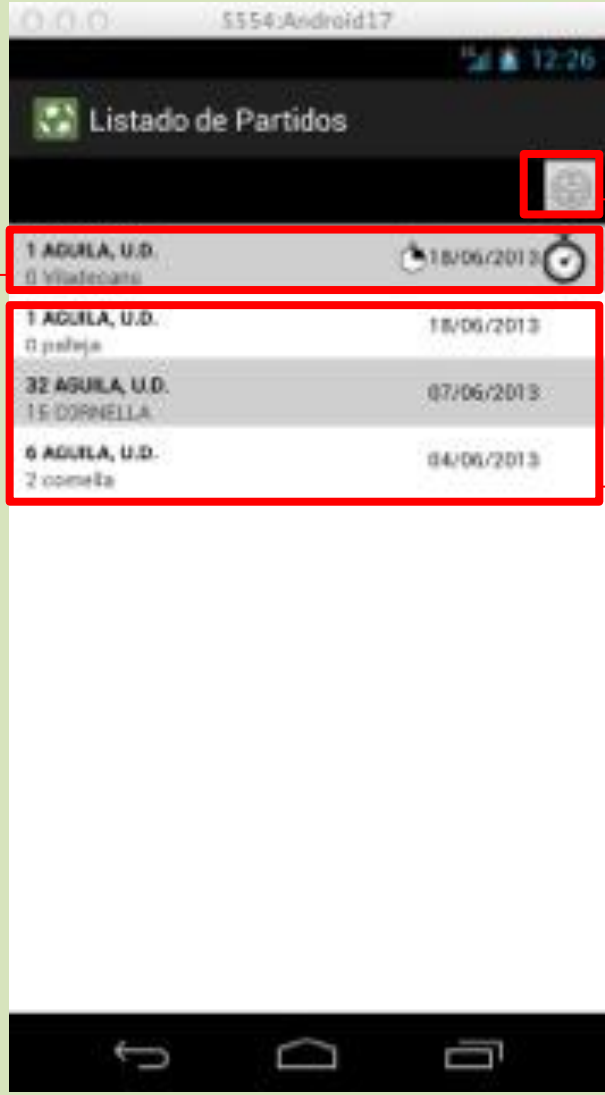


LISTADO DE PARTIDOS



GESTIONA LA TEMPORADA CREANDO LOS PARTIDOS, YA SEAN DE LIGA, TORNEOS, COPA O AMISTOSOS. INTRODUCES RIVAL, DATOS DEL ENCUENTRO, NUMERO DE PARTES, I CONVOCA JUGADORES PARA EL PARTIDO....

**PARTIDO :
PARTIDO NO JUGADO O
EN JUEGO.
SELECCIONA EL PARTIDO
PARA INICIAR EL JUEGO.**



**GENERAR PARTIDO :
INTRODUCE DATOS PARA
GENERAR UN NUEVO
ENCUENTRO.**

**PARTIDO:
PARTIDO FINALIZADO.
PUEDES VISUALIZAR
LOS DATOS DEL
PARTIDO.**



<http://infomatch.es/>
info@infomatch.es

...JUEGA !!!



ELIJE EL PARTIDO CREADO ANTERIORMENTE Y EMPIEZA A JUGAR. SELECCIONA LOS JUGADORES TITULARES, INICIA PARTIDO, Y VES INTRODUCIENDO TODO LO QUE ACONTECE DURANTE EL JUEGO.

MARCADOR :
SE ACTUALIZA AL INTRODUCIR LOS GOLES.

PERIODO :
INDICA LA PARTE O CUARTO DEL PARTIDO EN JUEGO.

TITULARES-CAMBIOS :
SELECCIONA LOS JUGADORES TITULARES Y CAPITAN, UNA VEZ INICIADO EL PARTIDO, AQUÍ PODRAS REALIZAR LOS CAMBIOS

GOLES A FAVOR :
INDICA EL GOLEADOR, PUEDES ESCOGER TIPO DE GOL, ASÍ COMO EL JUGADOR QUE HA REALIZADO LA ASISTENCIA.

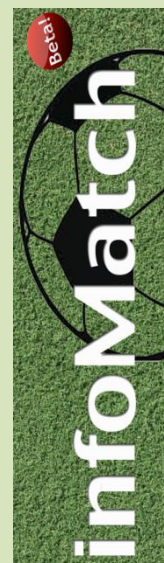
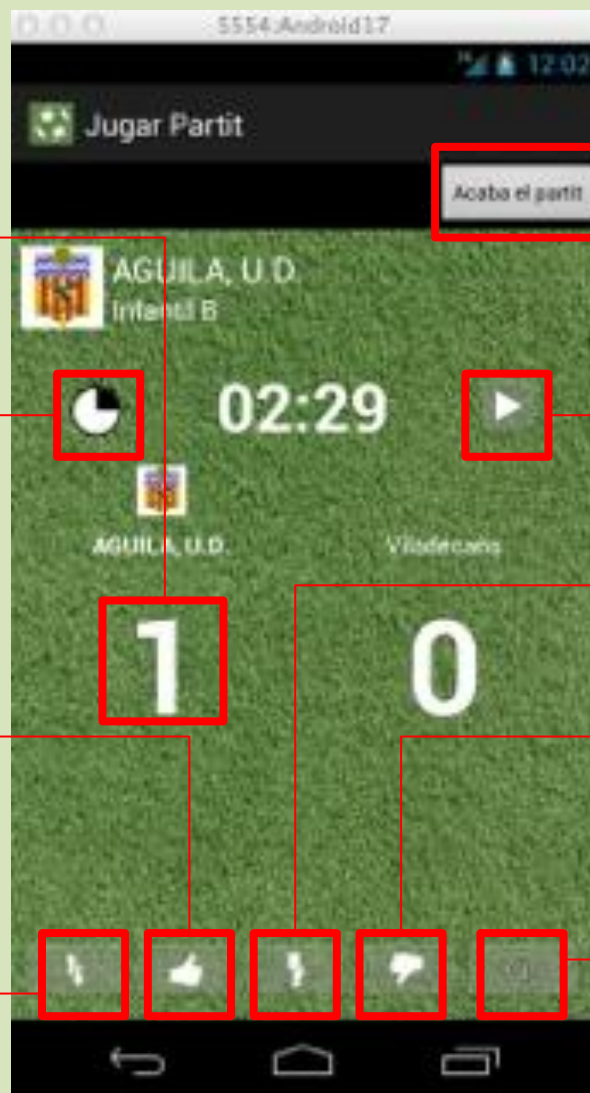
FINAL PARTIDO:
FINALIZA EL PARTIDO.

INICIO - FINAL TIEMPO:
INICIA Y PARA EL TIEMPO DEL PARTIDO Y DE CADA PARTE.

TARJETAS :
INTRODUCE EL JUGADOR SANCIONADO Y EL TIPO DE TARJETA.

GOLES EN CONTRA :
INTRODUCE LOS DATOS DEL GOL RECIBIDO.

INFORMACION :
PUEDES CONSULTAR LOS DATOS INTRODUCIDOS DURANTE EL PARTIDO. JUGADORES - GOLES - CAMBIOS-TARJETAS.



<http://infomatch.es/>
info@infomatch.es

...COMUNICA !!!



SELECCIONA A TU EQUIPO, NO TODOS LOS EQUIPOS SON VISIBLES, PUEDEN REQUERIR DE CONTRASEÑA O AUTORIZACION DEL CREADOR.

SIGUE A TU EQUIPO Y RECIBE INFORMACION EN TU MOBIL EN DIRECTO DEL PARTIDO QUE JUEGA !!!



CIRCULO ROJO :
INDICA EL NUMERO DE SEGUIDORES QUE TIENE EL EQUIPO.

CANDADO :
NECESITAS CLAVE O CONSENTIMIENTO DEL CREADOR DEL EQUIPO PARA PODERLO SEGUIR.

LLAVE :
LA LLAVE INDICA EQUIPO PROPIO.

CIRCULO VERDE :
EL PUNTO VERDE INDICA AQUELLOS EQUIPOS A LOS QUE YA ESTOY SIGUIENDO.

BeBe
infoMatch



<http://infomatch.es/>
info@infomatch.es

**CREA Y GESTIONA,
JUEGA Y COMUNICA**

infoMatch

Beta!



infoMatch UTIL :

DE FUNCIONAMIENTO :

- PARA DEJAR DE SEGUIR EQUIPOS, DESDE LA PANTALLA DE EQUIPOS EN SEGUIMIENTO, ARRASTRAR EL DEDO HACIA LA IZQUIERDA SOBRE EL NOMBRE DEL EQUIPO A DEJAR DE SEGUIR, APARECERA MENSAJE DE CONFIRMACION.
- LOS USUARIOS CON CUENTA HOTMAIL, PUEDEN RECIBIR EL CORREO DE CONFIRMACION DE INFOMATCH EN LA CARPETA DE SPAM.
- LOS SEGUIDORES RECIBIRAN LOS AVISOS DURANTE LOS PARTIDOS Y EN DIECTO, Y SOLO PODRAN CONSULTAR LOS DATOS DE LOS PARTIDOS UNA VEZ FINALIZADOS.
- CON EL FIN DE IR FAMILIARIZANDOSE CON LA APP, RECOMENDAMOS PROBAR LA APLICACIÓN CON PARTIDOS NO REALES ANTES DE INICIAR SU USO EN PARTIDOS DE COMPETICION.

SOBRE LA APLICACION :

- LA APLICACIÓN SOLO ESTA DISPONIBLE MOMENTANEAMENTE PARA SISTEMAS ANDROID.
- LA APLICACIÓN ESTA DISPONIBLE EN INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN, Y SE INSTALA DE FORMA AUTOMÁTICA EN EL IDIOMA PREDETERMINADO DEL DISPOSITIVO MOBIL.
- ALGUNAS DE LAS OPCIONES DE LA APLICACIÓN, TODAVÍA NO ESTAN DISPONIBLES, POR LO QUE SERÁ NECESARIO I ACTUALIZANDO LA APLICACIÓN.
- LOS DATOS INTRODUCIDOS, SON RESPONSABILIDAD DE LOS USUARIOS.

EQUIPO CREADOR DE INFOMATCH