



SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

Bachiller en Marketing e Innovación

Bachiller en Dirección de Tecnologías de la Información

PRESENTADO POR:

Levano Reategui, Ariana del Carmen - Diseño Estratégico e Innovación

Motohashi Quiñones, Víctor Andres - Marketing e Innovación

Zenteno Espinoza, Renzo Alex - Dirección de Tecnologías de la Información

ASESOR

Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

LIMA, PERÚ

2025

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

MIEMBROS DEL JURADO

Huertas Valladares, Eduardo José

Ortiz Clarke, Dafne Ivette

Rodríguez Cornejo, Guido Dionicio

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Renzo Alex Zenteno Espinoza identificado(a) con DNI N° 46800202 perteneciente al Programa de Dirección de Tecnologías de la Información, siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar, identificado(a) con DNI N° 45144294, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2264-1186.

Yo, Motohashi Quiñones, Víctor Andrés identificado(a) con DNI N° 75904767 perteneciente al Programa de Marketing e Innovación, siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar, identificado(a) con DNI N° 45144294, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2264-1186.






Yo, Levano Reategui, Ariana del Carmen identificado(a) con DNI N° 74613968 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar,

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:



- a) Somos los autores del documento académico titulado “Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025”.
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto, sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El asesor ha revisado minuciosamente el trabajo de investigación, incluyendo las citas a otros autores y las referencias bibliográficas. Este proceso se ha llevado a cabo cumpliendo con las pautas académicas y respetando las normas internacionales.
- d) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 25% de similitud.
- e) Declaramos conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha: 08 de diciembre de 2025

Firmas de los autores

Nombres	Apellidos	DNI	Firma	Huella
Ariana del Carmen	Levano Reategui	74613968		
Renzo Alex	Zenteno Espinoza	46800202		
Víctor Andrés	Motohashi Quiñones,	75904767		

Firma del asesor

Nombres	Apellidos	DNI	Firma	Huella
Ivan Ernesto	Quijano Aranibar	45144294		

DEDICATORIA

A mi esposa y mis hijos, quienes caminaron junto a mí cada paso de estos años de estudio. Su amor, comprensión y apoyo incondicional fueron el motor que impulsó cada desvelada y cada reto superado. Esta meta alcanzada a mis 33 años no es solo mía, es de toda mi familia que sacrificó tiempo, paciencia y compartió conmigo este sueño. Con infinito amor y agradecimiento, les dedico este logro que representa nuestro triunfo colectivo.

Renzo Alex Zenteno Espinoza

AGRADECIMIENTO

“A nuestro asesor de tesis, el profesor Quijano Aranibar Ivan Ernesto, por su invaluable orientación metodológica y sus constantes aportes que enriquecieron significativamente esta investigación. Su compromiso y dedicación fueron fundamentales para la culminación exitosa de este trabajo.”

ÍNDICE TEMÁTICO

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	2
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	3
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
ÍNDICE TEMÁTICO.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
RESUMEN.....	12
ABSTRACT.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
I. INFORMACIÓN GENERAL.....	17
1.1. Título del proyecto.....	17
1.2. Área estratégica de desarrollo prioritario.....	17
1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la innovación o investigación aplicada.....	17
1.4. Localización o alcance de la solución.....	18
II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN.....	19
2.1. Planteamiento del problema.....	19
2.1.1. Problemas de investigación.....	20
2.2. Justificación.....	21
2.3. Marco referencial.....	22
2.4. Resumen ejecutivo.....	45
2.5. Características técnicas o atributos del proyecto.....	46
2.6. Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas.....	47
2.7. Objetivo general y específicos: propósito del proyecto.....	48

2.8. Componente del proyecto	49
2.9. Resultados generales: componente del proyecto	50
2.10. Plan de actividades del proyecto.....	51
2.11. Metodología del proyecto: diseños experimentales, sistemas de registros, técnicas a utilizar, factores y variables a estudiar.....	52
III. ESTIMACIÓN DEL COSTO DEL PROYECTO.....	59
3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación	59
IV. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	61
4.1. Análisis de resultados descriptivos.....	61
V. SUSTENTO DEL MERCADO.....	81
5.1. Alcance esperado del mercado	81
5.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio de forma de comercialización innovadora	82
5.3. Descripción de la propuesta de innovación o del modelo de negocio.....	84
5.3.1. Diagnóstico situacional.....	85
5.3.2. Propuesta de valor	87
5.3.3. Fuentes de ingresos.....	87
5.3.5. Estrategia de penetración en el mercado	88
5.3.6. Actividades productivas propias y externas	89
5.3.7. Alianzas.....	89
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	91
6.1. Conclusiones	91
6.2. Recomendaciones	93
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
VIII. ANEXOS	98
8.1. Informe Turnitin.....	98

8.2. Reporte de impacto y resultados.....	99
8.3. Matriz de consistencia.....	101
8.4. Matriz de operacionalización de variables.....	104
8.5. Instrumentos de recolección de datos.....	106
8.6. Validación de expertos.....	112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	46
Tabla 2.....	47
Tabla 3.....	51
Tabla 4.....	58
Tabla 5.....	59
Tabla 6.....	62
Tabla 7.....	63
Tabla 8.....	64
Tabla 9.....	65
Tabla 10.....	66
Tabla 11.....	67
Tabla 12.....	68
Tabla 13.....	69
Tabla 14.....	70
Tabla 15.....	71
Tabla 16.....	72
Tabla 17.....	73
Tabla 18.....	74
Tabla 19.....	75
Tabla 20.....	76
Tabla 21.....	77
Tabla 22.....	78
Tabla 23.....	79
Tabla 24.....	80
Tabla 25.....	82
Tabla 26.....	83
Tabla 27.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	62
Figura 2	63
Figura 3	64
Figura 4	65
Figura 5	66
Figura 6	67
Figura 7	68
Figura 8	69
Figura 9	70
Figura 10	71
Figura 11	72
Figura 12	73
Figura 13	74
Figura 14	75
Figura 15	76
Figura 16	77
Figura 17	78
Figura 18	79
Figura 19	80

RESUMEN

La presente investigación surge en respuesta a las dificultades que enfrentan los deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas en el distrito de Santa Anita para gestionar encuentros deportivos de manera eficiente, afectando la frecuencia de práctica deportiva y la utilización óptima de espacios deportivos disponibles. La investigación tiene como objetivo principal validar si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

Para el desarrollo se realizó una investigación de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, su diseño fue no experimental con carácter transversal, mientras que el nivel de investigación fue descriptivo, relacional y explicativo. La población definida fueron deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas de Santa Anita, a los cuales se aplicaron instrumentos como cuestionarios con escala Likert y entrevistas estructuradas, con el fin de evaluar la viabilidad de la propuesta. Se evaluó la viabilidad y aceptación de la propuesta de SportifyX, encontrando una orientación positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas para la gestión deportiva, con alto interés en funcionalidades como reservas en tiempo real, coordinación de equipos y pagos en línea.

SportifyX plantea el desarrollo de una plataforma digital que centralice la información de canchas deportivas, automatice el proceso de reservas, facilite la formación de equipos mediante un sistema de matchmaking deportivo y optimice la comunicación entre usuarios. Se concluye que sí es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025, observando beneficios potenciales en la optimización de tiempos de gestión, incremento en la frecuencia de práctica deportiva, mejor utilización de espacios deportivos y posibilidades de monetización sostenible, contribuyendo así a los objetivos de masificación deportiva del IPD.

Palabras claves: SportifyX; viabilidad; propuesta digital; gestión deportiva; encuentros deportivos amateur; Santa Anita; matchmaking deportivo; transformación digital.

ABSTRACT

This research arises in response to the difficulties faced by amateur athletes and sports facility owners in the Santa Anita district in efficiently managing sports encounters, affecting the frequency of sports practice and the optimal use of available sports spaces. The main objective of the research is to validate whether the proposal of the SportifyX digital platform is viable to improve the management of amateur sports encounters in the Santa Anita district, 2025.

An applied research with a quantitative approach was conducted, with a non-experimental cross-sectional design, while the research level was descriptive, relational, and explanatory. The defined population consisted of amateur athletes and sports facility owners in Santa Anita, to whom instruments such as Likert scale questionnaires and structured interviews were applied to evaluate the viability of the proposal. The viability and acceptance of the SportifyX proposal were evaluated, finding a positive orientation towards the use of technological tools for sports management, with high interest in functionalities such as real-time reservations, team coordination, and online payments.

SportifyX proposes the development of a digital platform that centralizes sports facility information, automates the reservation process, facilitates team formation through a sports matchmaking system, and optimizes communication among users.

It is concluded that the proposal of the SportifyX digital platform is viable to improve the management of amateur sports encounters in the Santa Anita district, 2025, observing potential benefits in optimizing management times, increasing the frequency of sports practice, better utilization of sports spaces, and possibilities for sustainable monetization, thus contributing to the sports massification objectives of the IPD.

Keywords: SportifyX; viability; digital proposal; sports management; amateur sports encounters; Santa Anita; sports matchmaking; digital transformation.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación analiza la viabilidad de la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. Esta propuesta surge ante la necesidad de optimizar los procesos de reserva de canchas deportivas, coordinación de equipos y comunicación entre deportistas amateur y propietarios de instalaciones deportivas en Lima Este. El fútbol amateur constituye una actividad recreativa de alta demanda en el Perú, donde el Instituto Peruano del Deporte registró en 2023 un total de 627,586 participantes en actividades deportivas a nivel nacional, de los cuales el 32.89% corresponde al ámbito comunal, evidenciando la importancia del deporte recreativo en la vida cotidiana de los peruanos (IPD,2023).

En el contexto actual, la gestión de encuentros deportivos amateur en Santa Anita presenta diversas problemáticas que afectan tanto a deportistas como a propietarios de canchas. Los procesos de reserva continúan dependiendo de métodos tradicionales como llamadas telefónicas, mensajes de texto y coordinación presencial, lo que genera ineficiencias operativas, pérdida de tiempo y limitado acceso a información actualizada sobre disponibilidad de espacios. Esta situación provoca subutilización de instalaciones deportivas durante ciertos horarios, pérdidas económicas para los propietarios y barreras logísticas que desmotivan la práctica deportiva regular entre los habitantes del distrito. Adicionalmente, la conformación de equipos para encuentros deportivos representa un desafío constante, dado que el fútbol requiere un número mínimo de participantes y los deportistas frecuentemente enfrentan dificultades para completar sus equipos. Ante esta realidad, surge la interrogante: ¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

La relevancia de esta investigación radica en su contribución a la transformación digital del sector deportivo recreativo, alineándose con los objetivos de masificación deportiva establecidos por el Instituto Peruano del Deporte. Desde una perspectiva teórica,

el estudio aporta conocimiento sobre la aplicación de tecnologías digitales en la gestión deportiva amateur, integrando conceptos de plataformas colaborativas, sistemas de reservas automatizadas y algoritmos de matchmaking deportivo. Metodológicamente, la investigación propone instrumentos validados para medir la viabilidad técnica, operativa y de mercado de soluciones tecnológicas en el ámbito deportivo. En términos prácticos, la propuesta de SportifyX beneficiaría directamente a los deportistas amateur al facilitar el acceso a canchas deportivas y la conformación de equipos, mientras que los propietarios de instalaciones optimizarían la ocupación de sus espacios y mejorarían sus ingresos mediante una gestión más eficiente.

Por todo lo mencionado, el objetivo principal de esta investigación es conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

Por consiguiente, la presente investigación se ha organizado en ocho capítulos.

En el capítulo I, se presenta la información general del proyecto, incluyendo el título, el área estratégica de desarrollo prioritario, la actividad económica en la que se aplicará la investigación y la localización o alcance de la solución propuesta.

En el capítulo II, se incluye la descripción de la investigación, abarcando el planteamiento del problema con su respectiva contextualización y formulación de problemas, la justificación teórica, metodológica y práctica, el objetivo general y los específicos, así como el marco referencial que fundamenta las variables de estudio. También se desarrolla la metodología de investigación, especificando el enfoque cuantitativo, el tipo aplicado, el diseño no experimental transversal, los niveles de investigación, las hipótesis, la población, la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y los criterios de validez y confiabilidad.

En el capítulo III, se presenta la estimación de costos del proyecto, detallando el presupuesto requerido para la propuesta de implementación de la plataforma digital SportifyX.

En el capítulo IV, se analizan los resultados de la investigación, presentando los hallazgos descriptivos e inferenciales obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo V, se desarrolla el sustento de mercado, describiendo el mercado objetivo potencial, el diagnóstico situacional, la propuesta de valor, las fuentes de ingreso, las estrategias de penetración en el mercado y las alianzas estratégicas necesarias para la sostenibilidad del proyecto.

En el capítulo VI, se exponen las conclusiones derivadas de los objetivos planteados y las recomendaciones para futuras investigaciones y la implementación del proyecto.

En el capítulo VII, se presentan las referencias bibliográficas consultadas durante el desarrollo del estudio.

Finalmente, en el capítulo VIII, se incluyen los anexos que contienen el informe Turnitin, el reporte de impacto y resultados, la matriz de consistencia, la matriz de operacionalización de variables, los instrumentos de recolección de datos validados y la validación de expertos.

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título del proyecto

Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

1.2. Área estratégica de desarrollo prioritario

El área estratégica de desarrollo prioritario se enmarca en la línea de investigación “Aplicaciones Tecnológicas y Transformación digital”; porque se busca disponibilizar el acceso a las canchas deportivas y organizar retos o encuentros deportivos de fútbol en el distrito de Santa Anita a través de una plataforma digital que ayudarán a los deportistas amateur tener la información centralizada de todas las canchas de fútbol según su ubicación y horario deseado. Además, se podrá organizar encuentros deportivos e invitar a otros usuarios potenciales de la plataforma para poder unirse con la finalidad de practicar el deporte, ya que este tipo de actividades grupales requieren una cantidad mínima de personas para practicarlo y esto llega a ser un desafío para los usuarios.

1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la innovación o investigación aplicada

El presente estudio se desarrolla en el contexto de la actividad económica vinculada al sector de "Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas", dado que este sector engloba la prestación de servicios deportivos recreativos, gestión de instalaciones deportivas, organización de encuentros deportivos amateur y actividades de esparcimiento físico. Este sector es fundamental para promover estilos de vida saludables y el bienestar de la población, al ofrecer infraestructura y servicios esenciales para la práctica deportiva no competitiva.

En los últimos años, luego del impacto del COVID-19, el sector deportivo recreativo ha experimentado transformaciones significativas en sus dinámicas operativas y formas de gestión. La pandemia provocó el cierre temporal de instalaciones deportivas, la suspensión

de actividades recreativas presenciales y una drástica disminución en la participación deportiva amateur. Según Alarcón y Llanos (2023), el confinamiento a consecuencia del COVID-19 ocasionó cambios sustanciales en los estilos de vida de la población, especialmente en la práctica de actividad física, ya que la mayoría de las personas permanecieron en sus hogares con severas limitaciones para desarrollar actividad física regular. Asimismo, El Comercio (2021) reportó que, según estadísticas internacionales aplicables al caso peruano, aproximadamente uno de cada dos establecimientos deportivos enfrenta riesgos de cierre debido al prolongado periodo de inactividad presencial. En respuesta a esta crisis, muchas instalaciones deportivas comenzaron a adoptar sistemas de reservas digitales, protocolos de bioseguridad reforzados y nuevos modelos de gestión que priorizan la automatización y el distanciamiento controlado.

Por tanto, el presente estudio sobre la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito que optimice el acceso a canchas y facilite la coordinación de equipos se alinea dentro de este sector, por lo que es necesario abordarlo en la realidad peruana del distrito de Santa Anita, Lima 2025.

1.4. Localización o alcance de la solución

El presente proyecto plantea la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur con el objetivo de optimizar el acceso a canchas deportivas y facilitar la coordinación de equipos en canchas deportivas de fútbol que presentan limitaciones en sus sistemas tradicionales de reserva, comunicación y gestión de encuentros deportivos. La intervención está dirigida a deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas del distrito de Santa Anita, ubicado en Lima Este, durante el año 2025. Esta propuesta tiene un alcance local, ya que se circunscribe al ámbito urbano de Santa Anita en el mismo periodo. Se espera con ello incrementar la frecuencia de práctica deportiva recreativa, reducir significativamente los tiempos de gestión administrativa, optimizar la utilización de espacios deportivos disponibles y contribuir a los objetivos de masificación deportiva establecidos por el Instituto Peruano del Deporte.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN

2.1. Planteamiento del problema

El deporte y la actividad física recreativa constituyen elementos fundamentales para el bienestar y la calidad de vida de la población peruana. Según el Compendio Estadístico 2023 del Instituto Peruano del Deporte (IPD), durante el año 2023 se registraron 627,586 participantes en actividades físicas, deportivas y recreativas a nivel nacional, evidenciando el creciente interés de la población por mantener estilos de vida activos y saludables. De este total, el ámbito comunal representa el 32.89% de participantes (206,409 personas), seguido por el ámbito escolar con 29.21% (183,298 participantes) y el ámbito laboral con 22.32% (140,069 participantes). Esta distribución demuestra que existe una demanda significativa para espacios deportivos recreativos fuera del ámbito competitivo formal, donde los ciudadanos buscan practicar deportes como el fútbol amateur de manera regular con fines de entretenimiento, socialización y salud física.

Sin embargo, a pesar de esta alta demanda por práctica deportiva recreativa, existen barreras significativas que dificultan el acceso eficiente a espacios deportivos y la organización de encuentros deportivos entre aficionados. En Lima Este, específicamente en el distrito de Santa Anita, se observa una marcada desconexión entre la oferta de canchas deportivas disponibles y los usuarios potenciales que desean utilizarlas. Los procesos de reserva de canchas deportivas continúan dependiendo predominantemente de métodos tradicionales como llamadas telefónicas, mensajes de WhatsApp y coordinación presencial, lo que genera ineficiencias operativas, pérdida de tiempo y limitado acceso a información actualizada sobre disponibilidad de espacios en tiempo real.

Esta situación genera múltiples problemáticas tanto para deportistas amateur como para propietarios de instalaciones deportivas. Por un lado, los deportistas enfrentan dificultades para acceder a información centralizada sobre canchas disponibles, horarios y tarifas, lo que complica la planificación de sus actividades deportivas. Adicionalmente, la conformación de equipos completos representa un desafío constante, dado que deportes como el fútbol requieren un número mínimo de participantes y los jugadores

frecuentemente tienen problemas para completar sus equipos, resultando en cancelaciones de último momento o partidos con equipos incompletos. Por otro lado, los propietarios de canchas deportivas experimentan subutilización de sus espacios durante ciertos horarios, pérdidas económicas por gestión ineficiente de reservas y falta de herramientas digitales que les permitan optimizar la ocupación de sus instalaciones.

Además, los métodos tradicionales de coordinación deportiva generan barreras logísticas que desmotivan la práctica deportiva regular entre los habitantes de Santa Anita, afectando directamente los objetivos de masificación deportiva establecidos por el Instituto Peruano del Deporte. La ausencia de plataformas digitales especializadas que centralicen la información deportiva, automatice procesos de reserva y faciliten la conexión entre deportistas amateur limita significativamente las oportunidades de práctica deportiva constante en la comunidad. Por ello, la presente investigación se centra en evaluar la viabilidad de una propuesta innovadora que, de la mano de los avances tecnológicos en plataformas digitales, pueda aportar soluciones efectivas para optimizar la gestión de encuentros deportivos amateur, mejorar el acceso a canchas deportivas y fomentar la práctica deportiva regular en el distrito de Santa Anita durante el año 2025.

2.1.1. Problemas de investigación

Problema general. ¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

Problemas específicos. Los principales problemas específicos son:

¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar el acceso y disponibilidad en la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para la facilitar la conformación y coordinación de grupos/equipos para encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para fomentar la práctica regular de actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para monetizarse y convertirse en un negocio potencialmente sostenible en las actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?

2.2. Justificación

2.2.1. Justificación teórica

Este proyecto se fundamenta en las teorías de transformación digital y adopción tecnológica aplicadas al sector deportivo recreativo. La investigación se sustenta en el Modelo de Aceptación de Tecnología (TAM) de Davis (1989), que explica cómo los usuarios adoptan nuevas tecnologías basándose en la utilidad percibida y la facilidad de uso. Asimismo, se basa en los principios de plataformas colaborativas bidireccionales que conectan oferta y demanda, similar a los modelos exitosos de Airbnb para alojamiento y Uber para transporte, pero aplicado específicamente a la gestión de espacios deportivos y la formación de equipos amateur. Cabe señalar que existen pocos estudios previos que aborden esta temática de manera directa, por lo que la presente investigación busca cubrir esos vacíos existentes en la literatura científica, aportando un enfoque novedoso y relevante para el ámbito deportivo recreativo.

2.2.2. Justificación metodológica

La investigación utiliza un enfoque cuantitativo con diseño no experimental transversal descriptivo. Se aplicarán encuestas estructuradas con escala tipo Likert para medir la percepción y aceptación de deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas respecto al uso de plataformas digitales para la gestión de encuentros deportivos. Esta metodología cuantitativa permitirá obtener datos estadísticos confiables

sobre variables como frecuencia de uso de espacios deportivos, nivel de satisfacción con métodos actuales de reserva, disposición a adoptar tecnología digital y métricas de usabilidad del sistema propuesto. Los resultados numéricos obtenidos facilitarán la validación objetiva de la viabilidad del proyecto mediante análisis estadísticos descriptivos e inferenciales. Además, el instrumento creado podrá ser empleado en futuras investigaciones relacionadas con la adopción de tecnologías en el ámbito deportivo recreativo, lo que incrementa su valor científico y aplicabilidad en estudios posteriores.

2.2.3. Justificación práctica

la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025 responde a una necesidad práctica identificada en Santa Anita, donde los deportistas amateurs enfrentan barreras logísticas para acceder a canchas deportivas y coordinar equipos. Según el Instituto Peruano del Deporte (IPD, 2023) el 32.89% de la actividad deportiva nacional corresponde al ámbito comunal, evidenciando la demanda por soluciones que faciliten el deporte recreativo. La propuesta busca mejorar la utilización de espacios deportivos subutilizados, generar ingresos adicionales para propietarios de canchas, y fomentar la práctica deportiva regular entre la población, contribuyendo así a los objetivos de masificación deportiva del Instituto Peruano del Deporte.

2.3. Marco referencial

2.3.1. Antecedentes de investigación

Antecedentes nacionales. A continuación, se exhiben los antecedentes nacionales más significativos para la presente investigación:

León Bedoya (2018) en su tesis de maestría en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, titulada “Aplicación Móvil Gol App Organizadora de Partidos de Fútbol”, tiene

por objetivo general desarrollar un aplicativo móvil que facilite la visibilidad, participación e integración de la comunidad deportiva aficionada al fútbol amateur en Lima Metropolitana a través de funcionalidades de geolocalización y notificaciones en tiempo real. Respecto a la metodología, se utilizó un enfoque cualitativo con método exploratorio, realizando entrevistas a profundidad como herramienta principal de recolección de datos. Además, se aplicó el método Pitch para validar la hipótesis de solución, creando una landing page para medir la conversión y aceptación inicial del producto. La muestra estuvo conformada por jugadores de fútbol amateur de Lima Metropolitana. Los resultados mostraron un alto nivel de aceptación y disposición a pagar por el servicio entre los usuarios objetivo, validando la viabilidad del proyecto con una ratio de conversión del 49.09% durante la etapa de lanzamiento del landing page. Se concluye que una solución como Gol App no solo facilita la organización y comunicación entre los jugadores, sino que también potencia la integración de la comunidad deportiva amateur, simplificando la organización de partidos de fútbol y facilitando la comunicación entre los participantes.

Gálvez, S., Palomino, M., Rojas, C., & Torres, J. (2020) en su artículo científico de investigación, titulado “Estudio prospectivo sobre el mercado de instalaciones deportivas privadas y nuevos modelos de negocio en el Perú”, tiene por objetivo general investigar las proyecciones del mercado de instalaciones deportivas privadas y los nuevos modelos de negocio que pueden surgir en este sector en el contexto peruano. En cuanto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo para analizar datos del mercado y evaluar la viabilidad de nuevas oportunidades de negocio basadas en economías colaborativas y plataformas digitales. El estudio proyecta un crecimiento sostenido en la demanda de canchas deportivas acondicionadas para diversas disciplinas recreativas. Los resultados resaltan el alto potencial de monetización para nuevos emprendimientos que se basen en economías colaborativas y plataformas digitales de gestión inteligente de estos espacios. Se concluye que, con una adecuada integración de la oferta y demanda, estas plataformas

pueden transformar significativamente el sector deportivo privado en el Perú, maximizando el uso de instalaciones deportivas subutilizadas.

Bambarén, Chamorro, Pecho y Ortega (2016) en su tesis de maestría titulada "Pichanguita: Plataforma digital como oportunidad de negocio", tiene como objetivo general desarrollar un plan de lanzamiento de una aplicación móvil destinada a facilitar la organización de encuentros deportivos de fútbol amateur en Lima Metropolitana, abordando los desafíos de coordinación de equipos, reserva de canchas y gestión de disponibilidad de espacios deportivos. Respecto a la metodología, el estudio empleó un enfoque mixto que combinó investigación de mercado cuantitativa y cualitativa, incluyendo análisis del entorno externo mediante PESTE, diagnóstico interno a través de herramientas AMOFHIT y matrices FODA, así como evaluación de indicadores financieros para determinar la viabilidad del modelo de negocio. La muestra estuvo conformada por deportistas amateur de Lima Metropolitana con perfil tecnológico y propietarios de canchas deportivas interesados en optimizar la ocupación de sus instalaciones. Los hallazgos demostraron que la implementación de una plataforma digital que integre funciones de visualización de disponibilidad en línea, reservas automatizadas, conformación de equipos mediante perfiles de usuarios y notificaciones en tiempo real puede mejorar significativamente la eficiencia operativa en la gestión de encuentros deportivos amateur. Se concluye que las plataformas digitales orientadas al deporte recreativo representan una oportunidad viable de negocio que contribuye a optimizar la utilización de instalaciones deportivas, facilita la coordinación entre deportistas y propietarios de canchas, y promueve la práctica deportiva regular mediante la reducción de barreras logísticas, alcanzando alta rentabilidad a partir del tercer año de operación.

Gutiérrez Onofrio (2022) en su tesis de licenciatura en la Universidad Privada Líder Peruana, titulada "Sistema web para mejorar el proceso de reservas de canchas deportivas en la empresa El Encuentro S.A.C., La Convención", tiene por objetivo general desarrollar un sistema web para mejorar el proceso de reservas de canchas deportivas en la empresa

El Encuentro S.A.C., La Convención 2022. Respecto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño experimental puro, donde se comparó un grupo experimental (procesos de reserva con el sistema web) contra un grupo de control (procesos de reserva sin el sistema web mediante llamadas telefónicas). La muestra estuvo conformada por 30 procesos de reservas realizados por el administrador y clientes de las canchas deportivas, utilizando fichas de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados mostraron que el 76.67% de los tiempos de registro de reservas en el grupo experimental fueron inferiores a la meta planeada, y el 100% de los tiempos del grupo experimental fueron inferiores al tiempo promedio del grupo de control. Además, el 87% de los usuarios calificaron positivamente la implementación del sistema web. Se concluye que el desarrollo de un sistema web reduce significativamente el tiempo del proceso de reservas de canchas deportivas y facilita el proceso para los usuarios. El 40% de los clientes consideraron muy fácil el proceso de reservas con el sistema, y ningún cliente expresó negatividad respecto al sistema web, demostrando que la digitalización mejora significativamente la gestión de reservas deportivas.

Gavelan et al. (2020) en su tesis de maestría en la Universidad ESAN, titulada “Plan de negocios para la optimización de espacios deportivos para la práctica de fútbol, vóley y básquet en los distritos de San Borja, Surquillo y Santiago de Surco”, tiene por objetivo general evaluar la viabilidad comercial, operativa y económica de una plataforma digital que conecte los espacios deportivos no explotados con personas que deseen practicar deportes como fútbol, vóley y básquet. Respecto a la metodología, se utilizó un enfoque mixto (cuantitativo no experimental y cualitativo) de tipo documental, descriptivo y seccional. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron investigación en fuentes secundarias (INEI, IPD, Ministerio de Salud), focus groups y entrevistas a profundidad con usuarios y proveedores de espacios deportivos. Los resultados del focus group revelaron que los principales dolores de los usuarios están relacionados con la seguridad de sus pertenencias y vehículos, las facilidades de pago (la mayoría de campos solo acepta

efectivo), y la calidad del mantenimiento de canchas, iluminación e implementos deportivos. El factor social fue identificado como una motivación muy relevante para realizar deporte, ya que los usuarios valoran jugar con amistades y relacionarse socialmente. Se concluye que los clientes y proveedores aceptarían esta propuesta de negocio, la cual resulta rentable en escenarios optimista y conservador a un plazo de 5 años. El crecimiento poblacional y el contexto de penetración de smartphones permiten que el negocio no requiere inversión en equipos de instalación. Los usuarios priorizan seguridad y calidad de instalaciones, y realizan deporte principalmente por diversión y socialización, por lo que la plataforma debe facilitar la conexión entre equipos para practicar deportes grupales como vóley y básquet además de fútbol.

Antecedentes internacionales. A continuación, se exhiben los antecedentes internacionales más significativos para la presente investigación:

Aznar (2019) en su artículo científico de la Universidad de Granada, España, titulado “Impacto de las apps móviles en la actividad física: un meta-análisis”, tiene por objetivo general analizar el efecto de las aplicaciones móviles en la actividad física a través de una revisión sistemática con meta-análisis de investigaciones indexadas en bases de datos científicas. En cuanto a la metodología, se realizó una revisión sistemática con meta-análisis, enfocándose en variables como la muestra, la aplicación móvil, el diseño metodológico, los instrumentos de recolección de datos y los principales hallazgos, utilizando investigaciones empíricas con al menos un grupo experimental y otro de control publicadas entre 2013 y 2018 en Scopus y PubMed. Los hallazgos sugieren que los dispositivos móviles son un recurso potente para mejorar y aumentar la práctica deportiva, estableciendo nuevos componentes motivacionales para realizar deporte y destacando sus implicaciones en la enseñanza de la educación física. Se concluye que las aplicaciones móviles deportivas tienen un impacto positivo significativo en la actividad física de los usuarios. Sin embargo, también se advierte sobre los posibles perjuicios para la salud

derivados de un mal uso de estas tecnologías, recomendando un enfoque equilibrado en su implementación.

Janssen et al. (2018) en su artículo científico de investigación, titulado "Analysis of the Features Important for the Effectiveness of Physical Activity-Related Apps for Recreational Sports: Expert Panel Approach", publicado en JMIR mHealth and uHealth, tiene por objetivo general identificar qué características de las aplicaciones móviles son más importantes para fomentar efectivamente la participación en deportes recreativos individuales. Respecto a la metodología, el estudio utilizó un enfoque cualitativo mediante la técnica de grupo nominal con paneles de expertos, incluyendo investigadores y profesionales en diseño industrial, tecnología de la información, ciencias del comportamiento y movimiento humano. La muestra estuvo conformada por 11 expertos de los Países Bajos divididos en dos paneles: uno tecnológico y otro de ciencias de la salud. Los resultados mostraron que las aplicaciones móviles efectivas para deportes recreativos deben integrar características técnicas (disponibilidad 24/7, tiempos de respuesta rápidos, ausencia de errores), funcionalidades de cambio de comportamiento (establecimiento de metas, monitoreo de actividades, retroalimentación personalizada), y elementos sociales (comparación con otros usuarios, funciones de comunidad). Los expertos identificaron que factores relacionados con usabilidad, engagement del usuario y base teórica o evidencia científica son determinantes para el éxito de estas plataformas. Se concluye que las aplicaciones móviles deportivas son efectivas para facilitar la participación en deportes recreativos cuando incorporan un diseño centrado en el usuario y funcionalidades que promuevan tanto aspectos individuales (automonitoreo, metas) como sociales (interacción con comunidad). Sin embargo, los autores destacaron la necesidad de desarrollar aplicaciones con fundamento teórico sólido y trabajar colaborativamente con expertos de múltiples disciplinas para crear soluciones que realmente promuevan engagement sostenido a largo plazo.

Grintafy Information Technologies LLC (2020) en su investigación sobre la plataforma Grintafy en Arabia Saudita, titulada "El uso de la aplicación Grintafy, una plataforma móvil dedicada a conectar futbolistas y propietarios de campos de fútbol", tiene por objetivo general evaluar cómo una plataforma móvil puede mejorar la organización de partidos de fútbol amateur y profesional, y cómo estas herramientas digitales pueden beneficiar tanto a jugadores como a propietarios de campos deportivos. En cuanto a la metodología, el estudio empleó un enfoque cualitativo y cuantitativo, recopilando datos a través de encuestas a usuarios y análisis de la actividad en la aplicación. La muestra incluyó jugadores de fútbol y propietarios de campos deportivos usuarios de la plataforma Grintafy. Los hallazgos indicaron que Grintafy facilita significativamente la coordinación y comunicación entre los jugadores, permitiéndoles organizar y unirse a partidos de manera eficiente. Además, ayuda a los propietarios de campos a encontrar jugadores y alquilar sus instalaciones de manera más efectiva. Se concluye que la plataforma Grintafy mejora sustancialmente la organización de encuentros deportivos mediante funcionalidades clave como geolocalización para encontrar partidos cercanos, herramientas para organizar juegos y funciones de mensajería. La plataforma también fomenta el desarrollo de un "CV futbolístico" que los jugadores pueden usar para ser vistos por scouts y clubes profesionales.

Parker et al. (2016) en su libro "Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You", tiene por objetivo general analizar cómo las plataformas digitales de dos lados transforman mercados tradicionales mediante la conexión directa entre proveedores de recursos infrautilizados y usuarios que demandan acceso a estos recursos, evaluando el potencial de estos modelos de negocio disruptivos para crear valor mediante efectos de red y optimización de activos subutilizados. Respecto a la metodología, la investigación utilizó un enfoque de análisis de casos múltiples, examinando plataformas exitosas en diversos sectores (transporte, alojamiento, comercio) para identificar patrones comunes de diseño, estrategias de

lanzamiento y factores críticos de éxito en la creación de mercados bilaterales eficientes. La muestra incluyó plataformas líderes como Uber, Airbnb, Amazon y otras que han transformado industrias tradicionales mediante modelos digitales de intermediación. Los hallazgos indican que estos modelos de plataforma tienen un enorme potencial para optimizar recursos infrautilizados en cualquier sector siempre que logren resolver el problema del "huevo y la gallina" alcanzando masa crítica simultánea de oferta y demanda integrada en la plataforma. Los autores identifican que las plataformas exitosas eliminan fricciones tradicionales (búsqueda de información, procesos de transacción complejos, falta de confianza entre desconocidos) mediante transparencia informacional, sistemas de reputación y pagos digitales integrados. Se concluye que las plataformas digitales representan una oportunidad significativa para transformar modelos de negocio tradicionales en múltiples industrias, permitiendo una mejor utilización de recursos infrautilizados mediante la creación de mercados más eficientes que reducen asimetrías de información entre proveedores y consumidores, generando valor tanto para propietarios de activos como para usuarios que acceden a servicios más convenientes y económicos que las alternativas tradicionales.

Vázquez Montiel (2023) en su tesis de maestría en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, titulada "La gestión deportiva eficaz, como precursor del desarrollo deportivo", tiene por objetivo general conocer qué herramientas y procedimientos de gestión se aplican a entidades deportivas de formación amateur y profesional para mejorar situaciones del contexto interno y externo y con ello optimizar el servicio, contribuyendo en el desempeño académico-deportivo de los estudiantes, especialmente durante la etapa de introducción en el ciclo de vida de la entidad deportiva. Respecto a la metodología, se utilizó un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso aplicado al Sistema Nacional de Capacitación (SNC) campus Monterrey de la Federación Mexicana de Fútbol. Se emplearon herramientas de gestión deportiva como análisis FODA, diagramas de Ishikawa, y ciclo Deming (PDCA), partiendo de un diagnóstico inicial para identificar oportunidades

de mejora. El estudio abarcó el análisis de 16 campus distribuidos en todo el país. Los resultados demostraron que la aplicación sistemática de herramientas de gestión genera impactos positivos mensurables en el desempeño académico-deportivo de los estudiantes. El diagnóstico inicial reveló áreas críticas que requerían atención inmediata, y mediante la implementación de herramientas complementarias se logró estructurar un proceso de mejora continua que alineó los esfuerzos de cada colaborador con los objetivos deportivos, sociales, culturales y económicos de la institución. Se concluye que la gestión deportiva eficaz se constituye como un factor precursor fundamental para el desarrollo deportivo integral en instituciones de formación amateur y profesional. La investigación comprobó que la aplicación de metodologías como el análisis FODA y el ciclo Deming, combinadas con diagnósticos periódicos, facilitan la identificación temprana de problemas y la implementación de soluciones efectivas, reforzando la importancia de profesionalizar la administración deportiva, especialmente en organizaciones vinculadas al fútbol amateur, donde la gestión eficiente de recursos y procesos determina la sostenibilidad y el impacto social de estos programas formativos.

2.3.2. Marco teórico

Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos. Las plataformas digitales representan uno de los modelos de negocio más disruptivos de la economía digital contemporánea, transformando radicalmente la manera en que se organizan los mercados y se coordinan las interacciones entre múltiples actores económicos. Según Parker et al. (2016), las plataformas digitales son "ecosistemas tecnológicos que facilitan interacciones entre múltiples grupos de usuarios, creando valor a través de efectos de red y facilitando intercambios eficientes entre oferta y demanda" (p. 135). Esta definición subraya tres características fundamentales: la naturaleza de ecosistema que integra múltiples participantes, la creación de valor mediante la facilitación de interacciones (más que mediante la producción directa de bienes), y el aprovechamiento

de efectos de red donde el valor de la plataforma aumenta exponencialmente conforme crece el número de usuarios activos en ambos lados del mercado.

Janssen et al (2018) sobre el contexto específico de la gestión deportiva recreativa, las plataformas digitales constituyen soluciones tecnológicas integrales que permiten la coordinación eficiente de recursos, participantes e instalaciones deportivas, transformando procesos tradicionalmente fragmentados, lentos y dependientes de intermediación humana en sistemas automatizados, transparentes y de acceso instantáneo. Kenney y Zysman (2016) complementan esta visión al considerar que las plataformas digitales representan una nueva forma de organizar la actividad económica mediante algoritmos y datos, permitiendo la optimización de recursos infrautilizados y la creación de mercados más eficientes que reducen asimetrías de información entre proveedores y consumidores. Esta capacidad de optimización resulta particularmente relevante en el sector deportivo amateur, donde tradicionalmente existe una desconexión significativa entre la oferta de espacios deportivos disponibles y la demanda de usuarios que buscan acceder a estos espacios en horarios específicos.

Kenney y Zysman (2016) establecen que las plataformas digitales exitosas deben resolver el problema del "huevo y la gallina", es decir, la necesidad de atraer simultáneamente a ambos lados del mercado (en este caso, propietarios de canchas y deportistas amateur) para generar masa crítica que active los efectos de red. Esta dinámica explica por qué muchas plataformas deportivas fracasan en sus etapas iniciales: sin suficientes canchas disponibles, los deportistas no encuentran valor en la aplicación; sin suficientes usuarios demandando reservas, los propietarios no perciben beneficios de integrarse a la plataforma. La resolución de esta paradoja requiere estrategias específicas de lanzamiento que pueden incluir subsidios cruzados entre lados del mercado, campañas de adopción masiva concentradas geográficamente, o la provisión inicial de servicios complementarios que generen valor incluso con bajos niveles de participación.

Parker et al. (2016) En el ámbito de la gestión deportiva amateur, las plataformas digitales funcionan como intermediarios tecnológicos que conectan la oferta de espacios deportivos con la demanda de usuarios que buscan practicar actividades recreativas, eliminando fricciones tradicionales que históricamente han limitado la participación deportiva regular (Parker et al., 2016). Ehnold et al. (2021) identifican que estas fricciones incluyen la falta de información

actualizada y centralizada sobre disponibilidad de instalaciones, los procesos lentos de reserva basados en llamadas telefónicas que requieren múltiples intentos hasta encontrar disponibilidad, la incertidumbre sobre características y calidad de las instalaciones sin posibilidad de verificación previa, la dificultad para coordinar equipos completos debido a la carencia de herramientas de comunicación grupal eficientes, y la ausencia de mecanismos de pago digital que obligaban a transacciones en efectivo y coordinaciones presenciales para confirmar reservas.

Janssen et al. (2018) La transformación digital del sector deportivo no debe entenderse únicamente como la introducción de tecnología, sino como un cambio fundamental en los modelos de creación y entrega de valor que requiere repensar completamente los procesos tradicionales desde la perspectiva del usuario final (Janssen et al., 2018). Esta perspectiva centrada en el usuario implica que el diseño de plataformas deportivas debe priorizar la simplicidad de uso, la reducción de pasos necesarios para completar una reserva, la transparencia absoluta de información sobre precios y características de instalaciones, y la construcción de mecanismos de confianza mediante sistemas de calificación y reputación que permitan a usuarios futuros tomar decisiones informadas basándose en experiencias previas de otros participantes.

Características de la Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos. Las plataformas digitales deportivas modernas se caracterizan por integrar múltiples funcionalidades técnicas, operativas y sociales que facilitan simultáneamente la experiencia del usuario final y optimizan la gestión operativa de los espacios deportivos.

Estas características no funcionan de manera aislada sino como un sistema integrado donde cada componente refuerza el valor de los demás, creando una experiencia holística que transforma fundamentalmente la manera en que las personas acceden a instalaciones deportivas y organizan encuentros recreativos. Según Ratten (2020), la integración de tecnologías digitales en el deporte recreativo debe enfocarse en tres objetivos prioritarios: reducir barreras de acceso mediante la simplificación de procesos, mejorar la experiencia del usuario a través de interfaces intuitivas y funcionalidades de valor agregado, y crear valor tanto para proveedores (optimización de ocupación y rentabilidad) como para consumidores (ahorro de tiempo, transparencia de información, facilidad de coordinación) de servicios deportivos.

Las principales características son:

- **Funcionalidad técnica.** La funcionalidad técnica comprende la arquitectura tecnológica completa que soporta todas las operaciones de la plataforma, constituyendo la infraestructura invisible pero fundamental sobre la cual se construye la experiencia del usuario. Esta arquitectura incluye componentes de backend (servidores, bases de datos, sistemas de procesamiento), componentes de frontend (interfaces de usuario web y móviles), sistemas de integración mediante APIs que permiten conexión con servicios externos como pasarelas de pago y mapas de geolocalización, protocolos robustos de seguridad informática que protegen datos sensibles de usuarios y transacciones financieras, y arquitecturas escalables que puedan crecer proporcionalmente conforme aumenta el número de usuarios sin degradación del rendimiento. Janssen et al., (2018) La funcionalidad técnica robusta constituye el fundamento sobre el cual se construyen experiencias de usuario satisfactorias en plataformas deportivas digitales, estableciendo que los usuarios contemporáneos esperan disponibilidad continua del servicio con uptime superior al 99.5%, tiempos de respuesta rápidos que no excedan 2 segundos

para cargar interfaces principales, sincronización en tiempo real de información de disponibilidad de canchas para evitar reservas duplicadas, y experiencias móviles optimizadas que funcionen correctamente en dispositivos con diferentes capacidades de procesamiento.

- **Gestión de reservas.** La gestión de reservas representa el núcleo funcional central de las plataformas deportivas, constituyendo la razón principal por la cual los usuarios adoptan estas tecnologías y la fuente primaria de valor tanto para deportistas que buscan acceso conveniente a instalaciones como para propietarios que buscan optimizar la ocupación de sus espacios. Un sistema efectivo de gestión de reservas debe permitir a los usuarios visualizar disponibilidad de instalaciones en tiempo real mediante calendarios interactivos que muestran claramente horarios libres y ocupados, seleccionar horarios específicos que se ajusten a sus preferencias personales, confirmar reservas mediante procesos de pago en línea seguros que acepten múltiples métodos (tarjetas de crédito, débito, billeteras digitales), y recibir comprobantes digitales verificables que sirvan como confirmación ante propietarios de canchas. Gallardo et al. (2008) enfatizan que los sistemas de gestión de reservas deportivas deben eliminar completamente la posibilidad de doble reserva mediante actualización sincronizada de disponibilidad en tiempo real, donde cualquier reserva confirmada se refleja instantáneamente en todos los canales de acceso a la plataforma, y la interfaz debe optimizarse para minimizar el número de pasos requeridos para completar una reserva, siguiendo principios de diseño que prioricen claridad, simplicidad y eficiencia.
- **Coordinación de equipos.** La coordinación de equipos constituye una funcionalidad diferenciadora crítica que distingue plataformas deportivas exitosas de sistemas básicos de reserva, abordando uno de los principales obstáculos que enfrentan deportistas amateurs: la dificultad recurrente de reunir el número completo de participantes necesarios en horarios específicos para

deportes grupales como fútbol que requieren equipos de 5, 7 u 11 jugadores según la modalidad. Janssen et al (2018) destacan que la coordinación efectiva de equipos requiere funcionalidades que incluyan perfiles deportivos individuales donde usuarios pueden especificar sus posiciones preferidas, nivel de habilidad, disponibilidad habitual y ubicaciones geográficas preferidas; sistemas de búsqueda de jugadores disponibles que utilicen algoritmos de matching considerando disponibilidad temporal, geográfica y compatibilidad de nivel de habilidad; geolocalización que identifique jugadores disponibles físicamente cerca de la cancha reservada; y sistemas de notificaciones en tiempo real mediante push notifications que mantengan a usuarios informados sobre oportunidades de unirse a partidos, confirmaciones de participación y recordatorios de próximos encuentros (Janssen et al., 2018).

- **Experiencia del usuario.** La experiencia del usuario abarca todos los aspectos de la interacción entre el usuario y la plataforma, constituyendo el factor determinante del éxito o fracaso de la adopción tecnológica independientemente de cuán robusta sea la arquitectura técnica subyacente. Una experiencia de usuario excepcional requiere diseño de interfaz intuitivo que permita a usuarios completar tareas comunes sin necesidad de consultar manuales o tutoriales, navegación simplificada mediante arquitectura de información clara, tiempos de carga optimizados que no excedan 3 segundos, personalización de contenidos según preferencias individuales, y accesibilidad multiplataforma que proporcione experiencias consistentes independientemente del dispositivo utilizado. Davis (1989) en su Modelo de Aceptación de Tecnología (TAM) establece que la utilidad percibida y la facilidad de uso son determinantes fundamentales de la adopción tecnológica, consistentemente demostrando que incluso sistemas altamente útiles fracasan en alcanzar adopción masiva si los usuarios los perciben como difíciles de usar, mientras que la transparencia de información sobre instalaciones mediante

fotografías de alta calidad, descripciones detalladas, políticas claras sobre cancelaciones, y sistemas de calificación de usuarios previos constituyen componentes críticos que permiten decisiones de reserva informadas.

- **Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa.** Según Schwarz et al. (2023), la gestión deportiva recreativa se define como el conjunto de procesos organizacionales que facilitan el acceso, participación y satisfacción de individuos en actividades deportivas no competitivas, optimizando recursos y maximizando beneficios sociales. Esta definición enfatiza tres elementos fundamentales: el carácter facilitador de los procesos de gestión (en lugar de meramente administrativo o regulatorio), el enfoque en deportes recreativos no competitivos que priorizan participación, disfrute y salud por encima de resultados deportivos, y la doble dimensión de optimización de recursos tangibles (instalaciones, equipamiento, personal) e intangibles (tiempo, experiencias, beneficios sociales y de salud). Schwarz et al. (2023) complementan esta definición estableciendo que la gestión deportiva recreativa incluye la coordinación eficiente de espacios físicos donde se realizan actividades, equipos humanos que participan en ellas, y actividades deportivas específicas mediante la aplicación de principios modernos de administración que buscan maximizar resultados con recursos limitados.

Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa. Según Schwarz et al. (2023), la gestión deportiva recreativa se define como el conjunto de procesos organizacionales que facilitan el acceso, participación y satisfacción de individuos en actividades deportivas no competitivas, optimizando recursos y maximizando beneficios sociales. Esta definición enfatiza tres elementos fundamentales: el carácter facilitador de los procesos de gestión (en lugar de meramente administrativo o regulatorio), el enfoque en deportes recreativos no competitivos que priorizan participación disfrute y salud por encima de resultados deportivos, y la doble dimensión de optimización de recursos tangibles (instalaciones,

equipamiento, personal) e intangibles (tiempo, experiencias, beneficios sociales y de salud).

En Santa Anita se observan diversos desafíos en la gestión deportiva recreativa: reducción de espacios públicos debido a urbanización acelerada, crecimiento de demanda por instalaciones de calidad, fragmentación de información sobre opciones disponibles, procesos de reserva tradicionales basados en llamadas telefónicas, dificultades para coordinar equipos completos, y subutilización de espacios privados en horarios específicos. El mejoramiento de la gestión deportiva recreativa implica superar estas barreras mediante sistemas que automatizan procesos administrativos, centralizan información y facilitan la comunicación entre usuarios.

La transformación digital de la gestión deportiva recreativa representa una evolución necesaria de modelos tradicionales que ya no satisfacen las expectativas de usuarios contemporáneos acostumbrados a la inmediatez, transparencia y conveniencia proporcionada por plataformas digitales en otros sectores de sus vidas (comercio electrónico, transporte, entretenimiento, servicios financieros). Gallardo y García-Unanue (2023) argumentan que la digitalización del sector deportivo no debe entenderse simplemente como la adopción de tecnología por sí misma, sino como una reconceptualización fundamental de cómo se crean, comunican y capturan valor en ecosistemas deportivos, requiriendo que gestores deportivos desarrollen nuevas competencias digitales, que propietarios de instalaciones reconsideren sus modelos operativos tradicionalmente basados en relaciones personales y clientela recurrente para adoptar sistemas abiertos basados en plataformas, y que deportistas amateur modifiquen hábitos arraigados de coordinación mediante llamadas y mensajes personales para adoptar herramientas digitales especializadas.

Ehnold et al (2021) enfatiza que la adopción de tecnologías digitales en gestión deportiva debe evaluarse no por su sofisticación técnica sino por su capacidad demostrable de resolver problemas reales que enfrentan usuarios finales, generar valor tangible para

todos los participantes del ecosistema (deportistas, propietarios, organizadores), y sostenerse financieramente mediante modelos de negocio viables que no dependan indefinidamente de subsidios externos. Esta perspectiva pragmática es particularmente relevante en contextos de mercados emergentes como el peruano, donde la capacidad de pago de usuarios finales es limitada, la disposición de pequeños propietarios de instalaciones a invertir en tecnología es condicionada por retornos claros y rápidos, y la competencia de alternativas gratuitas o de bajo costo (canchas municipales, coordinación mediante redes sociales generales) requiere que plataformas especializadas demuestren valor diferenciado suficiente para justificar cambios de comportamiento y potenciales costos asociados.

Características del mejoramiento de la gestión deportiva recreativa. El mejoramiento de la gestión deportiva recreativa se caracteriza por la implementación de procesos y sistemas que maximizan eficiencia operacional para todos los actores del ecosistema deportivo, mejoran accesibilidad para participantes mediante reducción de barreras informacionales y logísticas, y potencian utilización de recursos deportivos existentes que frecuentemente permanecen infrautilizados debido a desconexión entre oferta y demanda. Según Gallardo y García-Unanue (2023), la digitalización efectiva de la gestión deportiva debe enfocarse en tres pilares fundamentales que se refuerzan mutuamente: facilitar acceso a instalaciones mediante provisión de información transparente, actualizada y fácilmente consultable sobre ubicación, características, disponibilidad y precios; promover práctica deportiva regular mediante eliminación de fricciones logísticas que tradicionalmente desmotivan participación consistente; y optimizar eficiencia operativa tanto para usuarios que invierten tiempo significativo en organizar encuentros como para administradores de espacios que buscan maximizar ocupación y rentabilidad de sus instalaciones.

Schwarz et al. (2023) establecen que la gestión deportiva contemporánea requiere balance entre tres objetivos potencialmente conflictivos: accesibilidad (facilitar que el mayor

número posible de personas pueda participar), calidad (mantener estándares apropiados de instalaciones y experiencias), y sostenibilidad financiera (generar ingresos suficientes para mantener y mejorar infraestructura deportiva). Este balance resulta particularmente desafiante en el sector deportivo amateur peruano donde propietarios privados de canchas operan con márgenes limitados que no permiten subsidios significativos, usuarios tienen capacidad de pago restringida que limita precios posibles, y ausencia de subsidios gubernamentales significativos implica que el sector debe autofinanciarse completamente. Las plataformas digitales pueden contribuir a este balance mediante reducción de costos operativos (automatización de reservas elimina personal dedicado a atención telefónica), optimización de ocupación que incrementa ingresos sin aumentar precios por transacción individual, y ampliación de base de clientes mediante mayor visibilidad que permite a propietarios captar demanda previamente no alcanzada..

Las principales características son:

- **Acceso a instalaciones deportivas.** El acceso efectivo a instalaciones deportivas representa la facilidad con que los usuarios pueden identificar opciones disponibles que satisfagan sus necesidades específicas, evaluar características y calidad de estas opciones mediante información confiable, y completar procesos de reserva y pago que confirmen su utilización en horarios deseados. Schwarz et al. (2023) señalan que el acceso efectivo requiere tres componentes esenciales que deben funcionar simultáneamente: disponibilidad de información actualizada y completa sobre ubicación geográfica de instalaciones, características físicas (dimensiones, tipo de superficie, calidad de iluminación), servicios complementarios (vestuarios, duchas, estacionamiento, seguridad), horarios de operación, y precios transparentes sin cargos ocultos; procesos de reserva simplificados que eliminen barreras burocráticas o temporales permitiendo a usuarios confirmar reservas en minutos en lugar de horas o días requeridos por métodos tradicionales; y mecanismos de

verificación y confianza que reduzcan riesgos percibidos asociados con transacciones con proveedores desconocidos, mediante sistemas de calificación, políticas claras de cancelación y reembolso, y soporte al cliente accesible.

Enhold et al. (2021) enfatizan que la digitalización del acceso mediante plataformas en línea reduce significativamente tanto tiempo invertido como incertidumbre asociada con procesos tradicionales de localización y reserva de instalaciones. En el modelo tradicional prevalente en Santa Anita y la mayoría de distritos de Lima, usuarios interesados en reservar una cancha deben realizar múltiples llamadas telefónicas a diferentes establecimientos consultando disponibilidad en horarios específicos, proceso que frecuentemente requiere llamar en horarios laborales cuando las canchas tienen personal disponible para atender teléfonos, enfrentar líneas ocupadas que requieren múltiples reintentos, recibir información oral sobre disponibilidad que puede estar desactualizada entre el momento de la consulta y la confirmación final, coordinar métodos de pago que típicamente requieren depósitos bancarios o pagos en efectivo presenciales, y asumir riesgos de doble reserva o cancelaciones no comunicadas que solo se descubren al llegar físicamente a la cancha. Las plataformas digitales transforman este proceso en transacciones de 2-3 minutos donde usuarios consultan disponibilidad en tiempo real mediante calendarios visuales, comparan opciones simultáneamente según criterios de precio, ubicación y calificaciones, confirman reservas mediante pagos digitales instantáneos, y reciben comprobantes verificables que eliminan incertidumbre.

- **Frecuencia de práctica deportiva.** La frecuencia de práctica deportiva mide la regularidad con que individuos participan en actividades deportivas recreativas, constituyendo un indicador fundamental tanto de hábitos de vida activa y

saludable de la población como del éxito de sistemas de gestión deportiva en convertir intención de participación en comportamiento efectivo consistente. Schwarz et al. (2023) establecen que la frecuencia de práctica deportiva está condicionada por múltiples factores que interactúan de manera compleja: factores motivacionales intrínsecos (disfrute de la actividad, valoración de beneficios de salud, identidad deportiva personal), disponibilidad de tiempo libre no comprometido con obligaciones laborales, familiares o educativas, accesibilidad geográfica y económica a instalaciones apropiadas que minimice costos de transporte y tarifas de uso, existencia de grupos sociales establecidos que faciliten coordinación recurrente sin requerir organización exhaustiva para cada encuentro individual, y ausencia de barreras logísticas significativas que eleven excesivamente el esfuerzo requerido para convertir intención en acción.

Bambarén, Chamorro, Pecho y Ortega (2016) demostraron empíricamente que la implementación de sistemas digitales que simplifican la organización de encuentros deportivos puede incrementar significativamente la frecuencia de práctica al eliminar fricciones específicas que inhiben la participación regular: dificultad para coordinar horarios compatibles entre múltiples participantes que requiere negociación extensa mediante mensajes o llamadas individuales, incertidumbre sobre disponibilidad de espacios que genera riesgo de planificar encuentros que finalmente no pueden realizarse por falta de canchas, complejidad de reunir equipos completos que lleva a cancelaciones cuando falta un número crítico de jugadores, y ausencia de recordatorios automatizados que resulta en olvidos de compromisos adquiridos con anticipación. Su investigación con deportistas amateur de Lima Metropolitana encontró que la introducción de aplicaciones móviles con funcionalidades de visualización de disponibilidad en línea, reservas automatizadas, conformación de equipos mediante perfiles de usuarios y la opción de "Jugador Disponible" que permite convocar participantes

en tiempo real puede mejorar significativamente la eficiencia operativa en la gestión de encuentros deportivos. Los resultados proyectados en su modelo de negocio demostraron que la reducción de fricciones logísticas mediante tecnología puede transformar la práctica ocasional en hábitos regulares, generando alta rentabilidad a partir del tercer año de operación al facilitar la coordinación entre deportistas y propietarios de canchas sin requerir cambios en motivación intrínseca o disponibilidad de tiempo libre.

- **Eficiencia operativa.** La eficiencia operativa abarca la optimización de recursos, tiempo y procesos tanto para usuarios finales que organizan encuentros deportivos como para administradores de instalaciones deportivas que gestionan operaciones diarias, buscando maximizar utilización de capacidad instalada mientras se minimizan costos de transacción para todas las partes. Schwarz et al. (2023) definen eficiencia operativa en gestión deportiva como la relación entre recursos invertidos (tiempo de organización, dinero pagado, esfuerzo coordinación) y resultados obtenidos (encuentros deportivos efectivamente realizados, satisfacción de participantes, rentabilidad para propietarios), estableciendo que mejoras en eficiencia operativa benefician simultáneamente a múltiples actores del ecosistema deportivo: usuarios invierten menos tiempo organizando y más tiempo practicando deporte, propietarios reducen costos administrativos y aumentan ocupación de instalaciones, y el sistema agregado procesa mayor volumen de transacciones deportivas con mismos recursos físicos disponibles.

Parker et al. (2016) demuestra que las plataformas digitales mejoran eficiencia operativa mediante múltiples mecanismos complementarios que funcionan sinérgicamente: automatización de reservas que elimina necesidad de intermediación telefónica reduciendo costos de personal para propietarios y tiempos de espera para usuarios, reducción de cancelaciones mediante

sistemas de confirmación automatizada y políticas de penalización transparentes que protegen a propietarios contra pérdidas por espacios reservados pero no utilizados, optimización del uso de espacios mediante visibilidad de horarios disponibles en tiempo real que permite a propietarios identificar patrones de demanda y ajustar precios dinámicamente para incentivar ocupación en horarios valle tradicionalmente subutilizados, y generación de datos analíticos sobre preferencias de usuarios, patrones temporales de demanda, sensibilidad a precios, y efectividad de promociones que permiten decisiones estratégicas informadas para maximizar tanto ocupación como rentabilidad (Parker et al., 2016). La implementación de plataformas digitales permite a las instalaciones deportivas optimizar la utilización de sus recursos mediante mejor matching entre oferta y demanda facilitado por la transparencia informacional de la plataforma, incrementando tasas de ocupación e ingresos sin necesariamente aumentar precios nominales.

2.3.3. Glosario de términos

Canchas deportivas sintéticas. Instalaciones deportivas con superficies de césped artificial diseñadas para la práctica de deportes como fútbol y vóley, caracterizadas por su durabilidad y menor requerimiento de mantenimiento comparado con césped natural (Gallardo et al., 2008).

Coordinación de equipos. Proceso de organizar y gestionar grupos de jugadores para conformar equipos completos necesarios para la realización de encuentros deportivos incluyendo comunicación, confirmación de asistencia y asignación de roles (Janssen et al., 2018).

Deporte amateur. Práctica deportiva realizada por aficionados sin fines profesionales ni remuneración económica, orientada principalmente al ejercicio recreativo, socialización y mantenimiento de hábitos saludables (Schwarz et al., 2023).

Economía colaborativa. Economía colaborativa. Modelo económico basado en compartir, intercambiar y optimizar el uso de recursos infrautilizados a través de plataformas digitales que conectan oferta y demanda de manera eficiente (Parker et al., 2016).

Encuentros deportivos recreativos. Actividades deportivas organizadas con fines de entretenimiento y ejercicio físico, sin carácter competitivo profesional, que reúnen a participantes para la práctica de disciplinas como fútbol, vóley u otros deportes grupales (Schwarz et al., 2023).

Gamificación. Aplicación de mecánicas y elementos propios de los juegos (puntos, logros, clasificaciones) en contextos no lúdicos para aumentar la motivación, participación y compromiso de los usuarios en actividades específicas (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011).

Geolocalización. Tecnología que identifica la ubicación geográfica de un dispositivo móvil mediante GPS, permitiendo a las aplicaciones mostrar opciones cercanas al usuario y optimizar la búsqueda de instalaciones deportivas disponibles (Janssen et al., 2018).

Gestión deportiva recreativa. Gestión deportiva recreativa. Conjunto de procesos administrativos y operacionales orientados a facilitar el acceso, organización y desarrollo de actividades deportivas no competitivas, optimizando el uso de recursos e instalaciones disponibles (Schwarz et al., 2023).

Matchmaking deportivo. Matchmaking deportivo. Sistema algorítmico que facilita la conexión entre deportistas amateur con disponibilidad, nivel de habilidad y preferencias compatibles para conformar equipos completos, optimizando la coordinación de encuentros deportivos grupales (Janssen et al., 2018).

Plataformas digitales. Ecosistemas tecnológicos en línea que conectan múltiples usuarios mediante interfaces web o aplicaciones móviles, facilitando interacciones,

transacciones y coordinación de servicios entre diferentes actores de un mercado específico (Parker et al., 2016).

Reserva en tiempo real. Proceso de consulta y confirmación instantánea de disponibilidad de instalaciones deportivas mediante sistemas digitales sincronizados, eliminando la necesidad de intermediación telefónica o presencial para agendar espacios deportivos (Ehnold et al., 2021).

2.4. Resumen ejecutivo

Título: Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. **Procedencia:** Tesis de bachiller por San Ignacio de Loyola – Escuela ISIL. **Objetivo:** Determinar la viabilidad del desarrollo de una plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. **Metodología:** La investigación empleó un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con diseño no experimental de corte transversal, alcanzando niveles descriptivo, relacional y explicativo. Se trabajó con dos poblaciones: deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas en Santa Anita. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario tipo Likert de 21 ítems aplicado a una muestra de 150 deportistas amateur. Los instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach. **Resultados:** El 81% de los deportistas amateur encuestados manifestó que siempre utilizaría una plataforma digital para gestionar encuentros deportivos, mientras que el 18% indicó que la usaría casi siempre. Respecto a la necesidad de mejorar la gestión deportiva recreativa, el 85% de los encuestados señaló que casi siempre requiere o siente la falta de una herramienta para gestionar sus encuentros deportivos, y solo el 1% indicó que siempre cuenta con herramientas adecuadas. Estos resultados confirman una alta aceptación y necesidad percibida de la propuesta de SportifyX en el distrito de Santa Anita. **Conclusión:** Se concluye que sí es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la

gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025, proyectando beneficios potenciales en la optimización de tiempos de gestión, incremento en la frecuencia de práctica deportiva y mejor aprovechamiento de las instalaciones deportivas, contribuyendo así a los objetivos de masificación deportiva del Instituto Peruano del Deporte.

2.5. Características técnicas o atributos del proyecto

Tabla 1.

Atributos de la plataforma Digital SportifyX.

Atributos	Descripción
¿Es fácil de usar?	La propuesta de SportifyX plantea una interfaz intuitiva diseñada bajo principios de experiencia de usuario que permitiría a deportistas amateur y propietarios de canchas navegar sin dificultad. El proceso de registro requeriría menos de tres minutos y la reserva de una cancha se completaría en máximo cinco pasos. Contemplaría tutoriales interactivos para nuevos usuarios y soporte en línea permanente.
¿Es confiable?	El sistema propuesto operaría con una disponibilidad del 99.5% garantizada mediante servidores en la nube con respaldo automático. Las transacciones de reserva se confirmarían instantáneamente por notificación push y correo electrónico. La plataforma contaría con un sistema de calificaciones y reseñas que permitiría a los usuarios evaluar tanto canchas como jugadores, generando confianza en la comunidad deportiva.
¿Es seguro?	SportifyX implementaría protocolos de seguridad SSL para encriptación de datos personales y financieros. El acceso requeriría autenticación de dos factores opcional y las contraseñas se almacenarían con cifrado avanzado. Los pagos se procesarían a través de pasarelas certificadas PCI-DSS y la plataforma cumpliría con la Ley de Protección de Datos Personales del Perú (Ley N° 29733).
¿Es preciso?	La geolocalización mostraría canchas deportivas con exactitud de cinco metros de radio, permitiendo a los usuarios encontrar instalaciones cercanas a su ubicación real. El sistema de disponibilidad se actualizaría en tiempo real evitando conflictos de reservas. El algoritmo de matchmaking deportivo emparejaría jugadores considerando nivel de habilidad, ubicación preferida y horarios disponibles con una tasa de compatibilidad superior al 85%.

¿Es rápido?	La plataforma cargaría en menos de tres segundos en conexiones 4G estándar. Las búsquedas de canchas disponibles arrojarían resultados en tiempo real y el proceso completo de reserva tomaría menos de dos minutos. Las notificaciones sobre confirmaciones, recordatorios de partidos e invitaciones a equipos se entregarían instantáneamente a los dispositivos de los usuarios.
¿Se puede personalizar?	Los usuarios configurarían preferencias de búsqueda según ubicación, rango de precios, tipo de cancha (grass natural o sintético), horarios favoritos y amenidades requeridas. El perfil deportivo permitiría indicar posición de juego, nivel de experiencia y disponibilidad semanal. Los propietarios de canchas personalizarían sus publicaciones con fotografías, descripción de servicios, tarifas diferenciadas por horario y promociones especiales.

Fuente: Elaboración propia

2.6. Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas

Tabla 2.

Este análisis compara la gestión deportiva recreativa tradicional en Santa Anita con la gestión propuesta mediante la plataforma digital SportifyX.

Características	Gestión Deportiva Tradicional	Gestión con Plataforma SportifyX (Propuesta)
Búsqueda de canchas disponibles	Manual mediante llamadas telefónicas a múltiples establecimientos con información desactualizada.	Búsqueda digital en tiempo real con filtros por ubicación, precio, horario y tipo de cancha mediante geolocalización.
Proceso de reserva	Requiere múltiples llamadas, confirmación telefónica y coordinación presencial para confirmar disponibilidad.	Reserva automatizada en línea con confirmación instantánea mediante notificaciones push y correo electrónico.
Métodos de pago	Solo efectivo o transferencias bancarias con coordinación presencial para confirmación.	Pagos digitales integrados: tarjetas, Yape, Plin y efectivo, con comprobantes digitales automáticos.
Acceso a información de canchas	Información dispersa, desactualizada y dependiente de contactos personales o referencias.	Información centralizada con fotografías, descripciones detalladas, calificaciones de usuarios y reseñas verificadas.

Coordinación de equipos	Manual mediante WhatsApp, llamadas individuales y grupos de chat con dificultad para completar equipos.	Sistema de matchmaking deportivo que conecta jugadores por ubicación, nivel de habilidad y disponibilidad horaria.
Gestión de horarios y disponibilidad	Información desactualizada con riesgo de doble reserva y cancelaciones no comunicadas.	Actualización en tiempo real de disponibilidad con sincronización automática para evitar conflictos de reserva.
Tiempo invertido en organización	Alto, requiere múltiples contactos, confirmaciones telefónicas y coordinación repetitiva para cada encuentro.	Bajo, proceso automatizado de 2-3 minutos desde búsqueda hasta confirmación de reserva completa.
Comunicación entre usuarios	Uso de llamadas telefónicas, mensajes de WhatsApp y coordinación individual poco eficiente.	Notificaciones automatizadas, recordatorios de partidos, confirmaciones de asistencia y mensajería integrada en la plataforma.
Confianza y verificación	Basada en referencias personales y experiencias previas sin sistema de calificación formal.	Sistema de calificaciones y reseñas que permite evaluar canchas y jugadores, generando confianza en la comunidad.
Costos de transacción	Sin costo de plataforma, pero con pérdida de tiempo significativa en coordinación y riesgo de cancelaciones.	Gratuito para usuarios con comisión del 5% por reserva confirmada, optimizando tiempo y reduciendo cancelaciones.

Fuente: Elaboración propia.

2.7. Objetivo general y específicos: propósito del proyecto

2.7.1. Objetivo general

Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

2.7.2. Objetivos específicos

Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar el acceso y disponibilidad en la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para la facilitar la conformación y coordinación de grupos/equipos para encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para fomentar la práctica regular de actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para monetizarse y convertirse en un negocio potencialmente sostenible en las actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

2.8. Componente del proyecto

Los componentes del proyecto de la Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025 son los siguientes:

- Investigación y análisis de requerimientos mediante estudio de necesidades de deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas en Santa Anita.
- Diseño de la arquitectura del sistema y estructura de base de datos para la plataforma digital.
- Desarrollo del módulo de gestión de canchas deportivas con funcionalidades de registro, publicación y sistema de reservas en tiempo real.
- Desarrollo del módulo de matchmaking deportivo con algoritmo de emparejamiento de jugadores según ubicación, nivel de habilidad

y disponibilidad horaria.

- Desarrollo de la interfaz de usuario para versión web responsiva y aplicativo móvil compatible con sistemas Android e iOS.
- Integración de pasarelas de pago con múltiples opciones incluyendo tarjetas de crédito, débito, billeteras digitales y pago en efectivo.
- Ejecución de pruebas funcionales, validación con usuarios piloto y elaboración de documentación técnica y manuales de usuario.

2.9. Resultados generales: componente del proyecto

Al completar los componentes del proyecto de Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025 se obtendrán los siguientes resultados:

- Documento de especificación de requerimientos funcionales y no funcionales de la plataforma digital SportifyX.
- Diseño de arquitectura del sistema y modelo de base de datos relacional para la gestión de encuentros deportivos.
- Módulo funcional de gestión de canchas deportivas con sistema de reservas en tiempo real.
- Módulo funcional de matchmaking deportivo con algoritmo de emparejamiento de jugadores.
- Plataforma web responsiva y aplicativo móvil para sistemas Android e iOS.
- Sistema de pagos integrado con múltiples pasarelas de pago.
- Documentación técnica del sistema y manuales de usuario para deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas.

2.10. Plan de actividades del proyecto

Tabla 3.

Actividades del proyecto.

N°	Actividades	AGO				SET				OCT				NOV				DIC		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
1	Elaboración del resumen e introducción.																			
2	Desarrollo del problema, objetivos e hipótesis de investigación.																			
3	Redacción de la justificación de la investigación																			
4	Desarrollo de los antecedentes de investigación, marco teórico y glosario de términos.																			
5	Desarrollo de la metodología.																			
6	Identificar las herramientas de recolección de datos.																			
7	Descripción del público objetivo (población y muestra).																			
8	Desarrollar el procesamiento y análisis de las herramientas de recolección.																			
9	Elaboración del diagnóstico situacional.																			
10	Elaboración del sustento de mercado.																			
11	Redacción de las conclusiones y recomendaciones.																			
12	Sustentación ante un jurado externo.																			

Fuente: Elaboración propia

2.11. Metodología del proyecto: diseños experimentales, sistemas de registros, técnicas a utilizar, factores y variables a estudiar

2.11.1. Operacionalización de variables

Variable 1: Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos

Definición Conceptual: Las plataformas digitales deportivas son sistemas tecnológicos que facilitan la interacción entre usuarios y proveedores de servicios deportivos mediante interfaces intuitivas y funcionalidades específicas, permitiendo la gestión eficiente de recursos a través de dispositivos conectados a internet.

Definición Operacional: Se evaluará mediante cuestionarios que miden la aceptación, percepción de viabilidad y disposición de uso de la propuesta de plataforma SportifyX. Se registrará la opinión de los encuestados respecto a la utilidad percibida de las funcionalidades propuestas, la facilidad de uso proyectada, y el nivel de interés en adoptar la plataforma para gestionar encuentros deportivos.

Variable 2: Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa

Definición conceptual: El mejoramiento de la gestión deportiva recreativa se refiere a la optimización de procesos de coordinación de recursos humanos y materiales para lograr encuentros deportivos exitosos, minimizando obstáculos logísticos, optimizando tiempos y maximizando la satisfacción de los participantes.

Definición operacional: Se medirá a través de indicadores cuantitativos relacionados con la percepción actual del tiempo invertido en la organización, nivel de participación lograda, grado de satisfacción con los procesos tradicionales y efectividad de la comunicación entre

participantes, así como la expectativa de mejora mediante el uso de herramientas digitales especializadas.

2.11.2. Enfoque de investigación

El enfoque de investigación es **cuantitativo**, puesto que se busca medir y cuantificar las variables en estudio como es el caso de la Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. Asimismo, se empleará el método científico definido por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) como el conjunto de pasos sistematizados a desarrollar para alcanzar los objetivos propuestos y contrastar las hipótesis de estudio por medio de los tratamientos.

2.11.3. Tipo de investigación

La investigación es de tipo **aplicada**, ya que busca generar una solución práctica y directa a los problemas identificados en la gestión de encuentros deportivos en Santa Anita. Este estudio no se limita únicamente a generar conocimiento teórico, sino que propone el desarrollo de una herramienta tecnológica específica que responda a las necesidades reales del sector deportivo recreativo del distrito, contribuyendo a optimizar el acceso a instalaciones deportivas y facilitar la coordinación entre deportistas amateur.

2.11.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación es **no experimental de corte transversal**, porque no se busca manipular las variables en estudio y los datos son recolectados en un solo período de estudio, específicamente en el año 2025.

2.11.5. Niveles de investigación

El nivel de estudio es **Exploratorio** dado que se realizó una

búsqueda de información inicial para la formulación del problema, objetivo e hipótesis de estudio relacionados con las plataformas digitales para gestión de encuentros deportivos en Santa Anita.

El nivel de estudio también es **Descriptivo** porque se recolectó datos por medio de instrumentos con el fin de describir las variables Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos y Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa, y detallar sus características, rasgos, dimensiones, propiedades y aspectos relevantes en el contexto del distrito de Santa Anita.

2.11.6. Población

La población de estudio está conformada por dos grupos principales: deportistas amateurs que practican fútbol regularmente y propietarios o administradores de canchas deportivas de fútbol sintético, ambos ubicados en el distrito de Santa Anita, provincia y departamento de Lima. Según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024), el distrito de Santa Anita cuenta con una población aproximada de 150,000

habitantes, de los cuales aproximadamente el 32% corresponde a personas entre 20 y 44 años de edad, grupo etario de mayor participación en actividades deportivas recreativas.

Considerando que según el Instituto Peruano del Deporte (IPD, 2023), el 58.5% de la población peruana que practica deportes prefiere el fútbol, y que aproximadamente el 68% de la población adulta joven realiza alguna actividad física regularmente, se estima que la población objetivo de deportistas amateur de fútbol en Santa Anita asciende a 12,000 personas que practican este deporte de manera recreativa con regularidad.

De acuerdo con el registro de la Municipalidad Distrital de Santa Anita y el catastro de instalaciones deportivas del IPD (2024), existen 35 establecimientos formales de

canchas deportivas de fútbol sintético en funcionamiento en el distrito. Estos establecimientos son administrados por propietarios o concesionarios independientes que operan de manera formal en el sector de servicios deportivos recreativos.

Características de la población:

Deportistas amateurs: Hombres y mujeres de 20 a 44 años de edad, residentes o frequentadores del distrito de Santa Anita, que practican fútbol de manera recreativa al menos una vez por semana, con nivel socioeconómico B y C, que cuentan con dispositivos móviles con acceso a internet y que actualmente gestiona la reserva de canchas mediante métodos tradicionales (llamadas telefónicas o coordinación presencial)

Propietarios de canchas: Personas naturales o jurídicas que poseen o administran los 35 establecimientos de canchas deportivas de fútbol sintético registrados formalmente en Santa Anita, con infraestructura operativa que incluye iluminación, vestuarios y servicios básicos, que tienen capacidad tecnológica mínima para gestionar.

2.11.7. Muestreo y muestra

Tipo de muestreo: La investigación utilizará un muestreo no probabilístico por conveniencia para ambos grupos participantes (deportistas amateurs y propietarios de canchas deportivas), debido a las limitaciones de acceso a la población completa y la imposibilidad de contar con un muestreo probabilístico.

Muestra: La muestra estará conformada por 150 deportistas amateur del distrito de Santa Anita, quienes representan la percepción y experiencia de los usuarios potenciales de la propuesta de plataforma digital SportifyX. Adicionalmente, se incluirán a propietarios o administradores de canchas deportivas del mismo distrito, quienes aportarán la perspectiva desde la gestión de infraestructuras destinadas a encuentros deportivos

recreativos. Ambos grupos responderán cuestionarios estructurados con escala Likert que permitirán evaluar la viabilidad y aceptación de la propuesta desde las perspectivas tanto de la demanda (deportistas) como de la oferta (propietarios de instalaciones).

2.11.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos. La técnica en una investigación es una herramienta y métodos disponibles para los investigadores, debido a que este instrumento permitirá la obtención de información y orientar al proceso de recopilación de datos (Arias, 2020).

Para el presente proyecto, la técnica que se utilizará es la encuesta. Esta encuesta se aplicará de manera virtual por medio de Google Forms, enviada a través de WhatsApp y correo electrónico, la cual permitirá identificar las necesidades, preferencias, comportamientos y percepciones tanto de los deportistas amateur como de los propietarios de canchas respecto a la viabilidad de la propuesta de plataforma digital SportifyX para la gestión de encuentros deportivos en el distrito de Santa Anita durante el año 2025.

Instrumentos de recolección de datos. En cuanto al instrumento utilizado para el presente proyecto, se empleará el cuestionario estructurado con escala Likert, el cual será aplicado tanto a deportistas amateur como a propietarios de canchas deportivas.

El cuestionario contiene preguntas estructuradas de acuerdo a las variables y dimensiones establecidas en la operacionalización. Este instrumento tiene preguntas cerradas con escala ordinal de 5 niveles tipo Likert (Totalmente en Desacuerdo, En Desacuerdo, Neutral, De Acuerdo,

Totalmente de Acuerdo). El cuestionario será consolidado a través de la herramienta tecnológica de Google, Formularios de Google, y se aplicará a 150 deportistas amateur de 20 a 44 años que practican fútbol regularmente en canchas deportivas del distrito de Santa Anita, así como a propietarios o administradores de establecimientos formales de canchas deportivas de fútbol sintético en el mismo distrito durante el año 2025.

Las preguntas se agruparán en dos secciones principales correspondientes a las variables de estudio: Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos (12 ítems) y Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa (9 ítems). Posteriormente, se llevará a cabo un proceso de agrupación y análisis de las preguntas por dimensiones y de manera individual, con el fin de obtener una comprensión más profunda de los datos recopilados desde la perspectiva tanto de los usuarios potenciales (deportistas) como de los proveedores de infraestructura (propietarios).

2.11.9. Validez y confiabilidad

Validez del instrumento. Se aplicó la validez por juicio de expertos, es decir se recurrió a la opinión de especialistas en metodología de la investigación y gestión deportiva para evaluar el cuestionario con base en criterios como claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia. Se solicitó la evaluación de 3 expertos con grado académico de maestría o doctorado y experiencia en investigación cuantitativa y/o gestión deportiva, quienes revisaron independientemente el instrumento y emitieron sus observaciones mediante fichas de validación (ver Anexo 8.6).

Los resultados del juicio de expertos han sido comparados con los

valores y niveles de la validez, ver **Tabla 4**

Tabla 4.

Niveles y valores de validez

Niveles	Valores
Excelente	81-100%
Muy bueno	61-80%
Bueno	41-60%
Regular	21-40%
Deficiente	0-20%

Fuente: Elaboración propia.

Por consiguiente, el instrumento para medir las variables Plataforma digital para gestión de encuentros deportivos y Optimización de la gestión deportiva recreativa tiene un nivel de validez bueno, dado que el valor promedio obtenido de los tres expertos es de 51% (ver Anexo 8.6).

III. ESTIMACIÓN DEL COSTO DEL PROYECTO

3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación

La estimación de costos de la Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025 se realizó considerando los recursos necesarios para el desarrollo tecnológico, operación inicial, marketing y gestión administrativa del proyecto durante su primer año de ejecución. Estos costos fueron calculados con base en precios promedio del mercado peruano en el año 2025, ajustados a una escala piloto local en el distrito de Santa Anita.

Tabla 5.

Estimación del proyecto

Categoría General de Gasto	Descripción	Meses	Costo Unitario (S/)	Monto Estimado (S/)
Bienes				
	Equipos de cómputo para desarrollo (laptops, smartphones)	1	S/15,000.00	S/15,000.00
	Licencias de software (diseño, gestión, base de datos)	6m	S/ 500.00	S/ 3,000.00
	Equipos de red y comunicaciones	1	S/ 800.00	S/ 800.00
Servicios				
	Desarrollo de plataforma web (backend y frontend)	4m	S/ 10,000.00	S/ 40,000.00
	Desarrollo de aplicativos móviles (Android e iOS)	3m	S/ 11,000.00	S/ 33,000.00
	Diseño UI/UX y desarrollo de identidad corporativa	2m	S/ 3,000.00	S/ 6,000.00
	Desarrollo de módulos especializados	2m	S/ 5,500.00	S/ 11,000.00
	Servicios en la nube (hosting, base de datos, Firebase)	6m	S/1,000.00	S/ 6,000.00
	Testing, seguridad y publicación en tiendas	2m	S/4,000.00	S/ 8,000.00
	Consultoría legal y especializada	1m	S/3,500.00	S/ 3,500.00

Costos				
Administrativos				
	Alquiler de oficina compartida	6m	S/ 700.00	S/ 4,200.00
	Servicios básicos y telecomunicaciones	6m	S/ 350.00	S/ 2,100.00
	Útiles de oficina y gastos de constitución	6m	S/ 400.00	S/ 2,400.00
RESUMEN				
	Bienes			S/ 18,000.00
	Servicios			S/ 107,500.00
	Costos Administrativos			S/ 8,700.00
TOTAL				S/ 135,000.00

Fuente: Elaboración propia.

La estimación total para el desarrollo e implementación de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita asciende a S/ 135,000.00 soles, distribuidos en la adquisición de bienes tecnológicos (S/ 18,800.00), contratación de servicios especializados de desarrollo y diseño (S/ 107,500.00), y costos administrativos operativos durante el período de implementación de seis meses (S/ 8,700.00). La mayor inversión se concentra en los servicios de desarrollo de software, reflejando la naturaleza tecnológica del proyecto y la necesidad de contar con profesionales calificados para garantizar una plataforma robusta, segura y escalable que cumpla con los estándares de calidad requeridos para el mercado digital.

IV. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis de resultados descriptivos

Se llevó a cabo un análisis descriptivo con el objetivo de determinar la viabilidad de la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. El dato más relevante, proveniente de las respuestas al cuestionario aplicado a 150 deportistas amateur, fue que el 84% afirmó que estaría dispuesto a usar regularmente una plataforma digital para organizar sus partidos de fútbol, evidenciando alta aceptación tecnológica. Del mismo modo, la preferencia por reservar canchas mediante aplicación móvil en lugar de llamadas telefónicas alcanzó el 87%, lo que indica que los deportistas tienen una opinión favorable respecto a la digitalización de procesos deportivos.

Por otro lado, el 80% manifestó haber cancelado partidos debido a problemas de coordinación (falta de jugadores o canchas no disponibles), lo que refleja que los métodos tradicionales generan ineficiencias significativas que afectan la continuidad deportiva. Además, el 73% de los encuestados invierte más de 30 minutos en ubicar y reservar una cancha deportiva, mientras que el 73% requiere más de 2 horas para coordinar un partido completo, incrementando la carga operativa sobre los usuarios. En términos de satisfacción con los procesos actuales, solo el 33% expresó conformidad con la forma tradicional de organizar encuentros, mientras que el 67% manifestó insatisfacción, destacando la necesidad crítica de herramientas digitales que optimicen la gestión deportiva recreativa en Santa Anita.

Análisis de datos cuantitativos:

Variable 1: Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos.

Pregunta 1: ¿Considera importante que una plataforma digital para reservar canchas esté disponible 24/7 sin interrupciones?

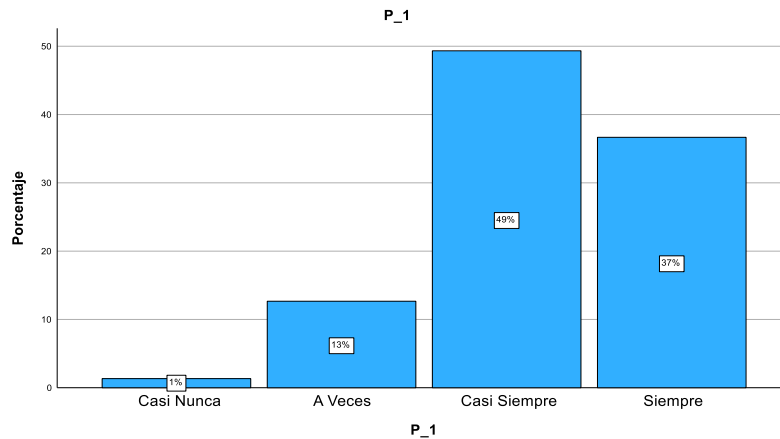
Tabla 6.

P_1

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	2	1%	1%	1%
	A Veces	19	13%	13%	14%
	Casi Siempre	74	49%	49%	63%
	Siempre	55	37%	37%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Disponibilidad 24/7 de la plataforma: El 86% considera importante que la plataforma esté disponible sin interrupciones, evidenciando que la accesibilidad continua es prioritaria para los usuarios. Esto refleja que la disponibilidad constante se percibe como un factor clave de confiabilidad y eficiencia. La minoría que no lo considera esencial representa solo el 14%. Los datos sugieren que la permanencia del servicio impacta directamente en la experiencia del usuario. En conclusión, la funcionalidad ininterrumpida fortalece la percepción de utilidad y satisfacción.

Pregunta 2: ¿Le preocupa la seguridad de sus datos personales y de pago al usar una plataforma digital deportiva?

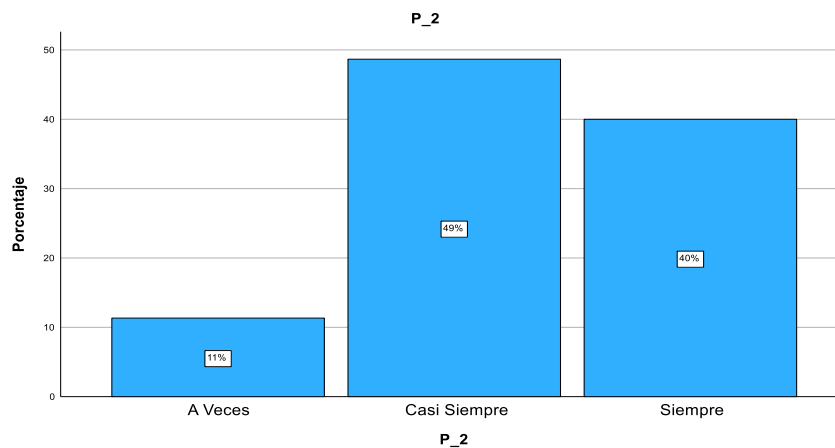
Tabla 7.

P_2

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	A Veces	17	11%	11%	11%
	Casi Siempre	73	49%	49%	60%
	Siempre	60	40%	40%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Seguridad de datos personales y pagos: El 89% se muestra preocupado por la seguridad de sus datos, indicando que la confianza en los sistemas de pago es fundamental para la adopción de la plataforma. La protección de la información se percibe como determinante para la interacción digital. Solo un 11% presenta preocupación ocasional. Este resultado evidencia que los usuarios priorizan mecanismos robustos de seguridad. Académicamente, confirma que la percepción de protección influye directamente en la disposición al uso de plataformas digitales.

Pregunta 3: ¿Preferiría reservar canchas deportivas mediante una aplicación móvil en lugar de llamadas telefónicas?

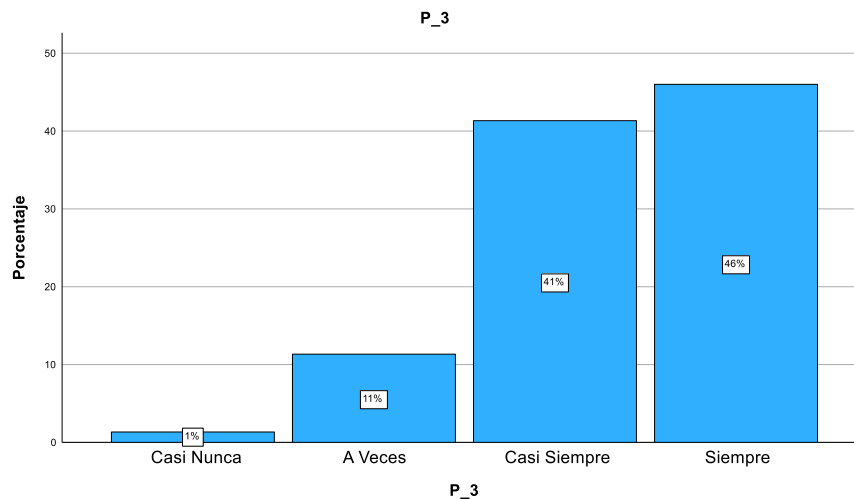
Tabla 8.

P_3

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	2	1%	1%	1%
	A Veces	17	11%	11%	13%
	Casi Siempre	62	41%	41%	54%
	Siempre	69	46%	46%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Preferencia por aplicación móvil sobre llamadas: El 87% prefiere reservar mediante aplicación móvil, lo que refleja una clara transición hacia soluciones digitales que faciliten la autonomía y rapidez en el proceso. Solo un 12% mantiene preferencia por métodos tradicionales. Los datos muestran que la comodidad y eficiencia son factores decisivos en la elección del canal. La tendencia confirma la relevancia de interfaces digitales intuitivas. Concluyendo, el acceso móvil optimiza la experiencia y fomenta la adopción tecnológica.

Pregunta 4: ¿Considera útil visualizar en tiempo real la disponibilidad de canchas deportivas en su distrito?

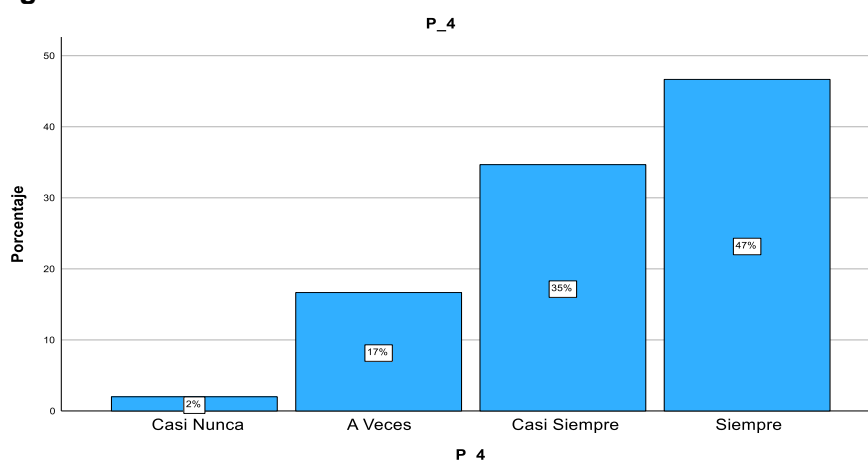
Tabla 9.

P_4

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	3	2%	2%	2%
	A Veces	25	17%	17%	19%
	Casi Siempre	52	35%	35%	53%
	Siempre	70	47%	47%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Visualización en tiempo real de disponibilidad: El 82% valora la visualización en tiempo real de las canchas, indicando que la información actualizada reduce incertidumbre y facilita la planificación. Solo un 19% percibe menor utilidad. Los resultados evidencian que la transparencia y la inmediatez son clave para la toma de decisiones. Académicamente, esto subraya cómo la digitalización interactiva mejora la eficiencia operativa. En conclusión, la visualización en tiempo real fortalece la confianza y facilita la organización.

Pregunta 5: ¿Utilizaría métodos de pago en línea (tarjetas, Yape, Plin) para confirmar reservas de canchas?

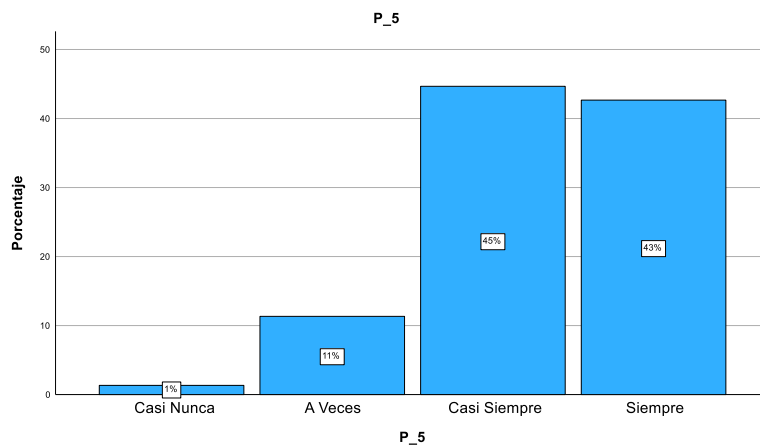
Tabla 10.

P_5

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	2	1%	1%	1%
	A Veces	17	11%	11%	13%
	Casi Siempre	67	45%	45%	57%
	Siempre	64	43%	43%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Uso de métodos de pago en línea: El 88% usaría pagos digitales para confirmar reservas, lo que refleja aceptación hacia la eficiencia y seguridad que ofrecen estos sistemas. Solo un 12% prefiere métodos tradicionales, indicando una minoría con menor disposición. Los datos evidencian que la digitalización de pagos optimiza la experiencia de usuario. Académicamente, confirma que la integración de medios electrónicos mejora la eficiencia operativa y la confianza en el servicio. Concluyendo, los pagos digitales son un factor clave en la adopción de la plataforma.

Pregunta 6: ¿Le resultaría útil una función que le ayude a encontrar jugadores disponibles para completar su equipo?

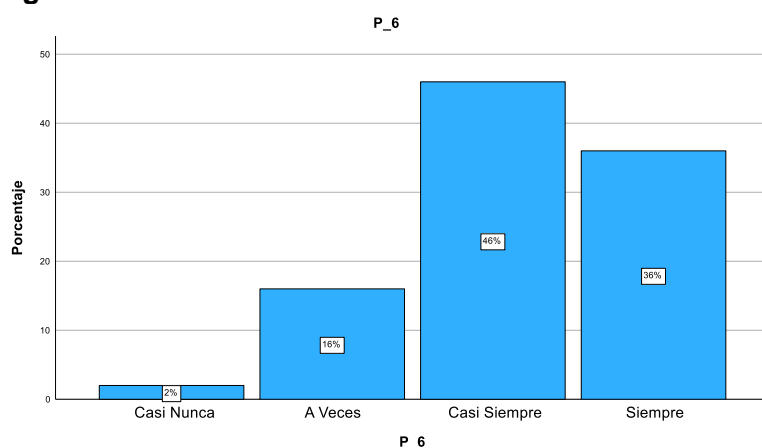
Tabla 11.

P_6

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	3	2.0%	2.0%	2.0%
	A Veces	24	16.0%	16.0%	18.0%
	Casi Siempre	69	46.0%	46.0%	64.0%
	Siempre	54	36.0%	36.0%	100.0%
	Total	150	100.0%	100.0%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Función para encontrar jugadores disponibles: El 82% considera útil esta función, mostrando que la conectividad entre jugadores es altamente valorada. Solo un 18% percibe menor utilidad. Los resultados indican que los usuarios buscan interacción social y eficiencia en la formación de equipos. Académicamente, evidencia que las plataformas que facilitan la coordinación grupal fortalecen la participación deportiva. En conclusión, integrar esta funcionalidad promueve colaboración y compromiso en la comunidad deportiva. 6. Función para encontrar jugadores disponibles: El 82% considera útil esta función, mostrando que la conectividad entre jugadores es altamente valorada. Solo un 18% percibe menor utilidad. Los resultados indican que los usuarios buscan interacción social y eficiencia en la formación de equipos. Académicamente, evidencia que las plataformas que facilitan la coordinación grupal fortalecen la participación deportiva. En

conclusión, integrar esta funcionalidad promueve colaboración y compromiso en la comunidad deportiva.

Pregunta 7: ¿Valoraría recibir notificaciones automáticas sobre confirmación de asistencia de los jugadores convocados?

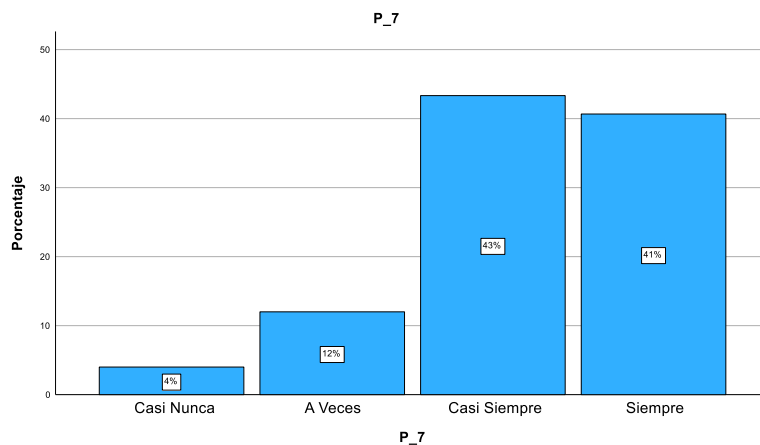
Tabla 12.

P_7

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	6	4%	4%	4%
	A Veces	18	12%	12%	16%
	Casi Siempre	65	43%	43%	59%
	Siempre	61	41%	41%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 7



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Notificaciones automáticas de asistencia: El 84% valora recibir alertas sobre la asistencia de jugadores, lo que refleja que la comunicación automatizada mejora la organización y reduce incertidumbre. Solo un 16% muestra interés limitado. Los datos evidencian que las herramientas interactivas facilitan la gestión de encuentros. Académicamente, esto demuestra que la automatización impacta positivamente en la

eficiencia y la coordinación. Concluyendo, las notificaciones automáticas son esenciales para optimizar la logística de los partidos.

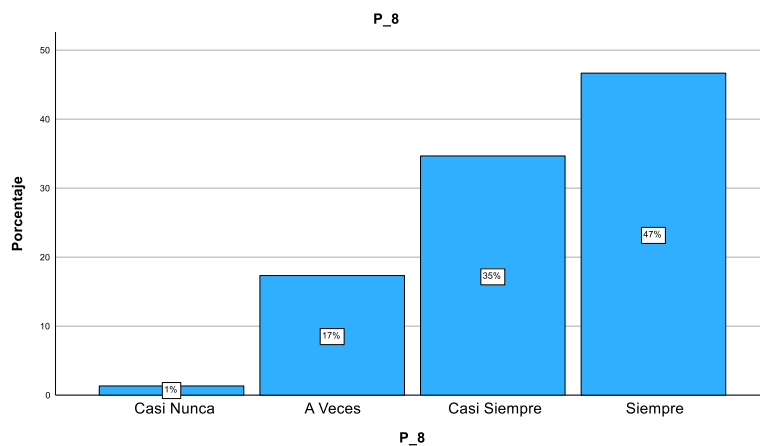
Pregunta 8: ¿Considera que una plataforma deportiva debe ser fácil de usar sin necesidad de capacitación previa?

Tabla 13.

P_8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	2	1%	1%	1%
	A Veces	26	17%	17%	19%
	Casi Siempre	52	35%	35%	53%
	Siempre	70	47%	47%	100%
	Total	150	100%	100%	

Figura 8



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Facilidad de uso sin capacitación: El 82% considera importante que la plataforma sea intuitiva, mostrando que la simplicidad en el diseño es crucial para la adopción. Solo un 19% es flexible respecto a la curva de aprendizaje. Los datos indican que la usabilidad percibida es un indicador de satisfacción y eficiencia. Académicamente, respalda la relevancia de la experiencia del usuario en entornos digitales. En conclusión, un diseño accesible facilita la adopción y mejora la percepción de calidad.

Pregunta 9: ¿Es importante para usted ver fotos, calificaciones y comentarios de otros usuarios sobre las canchas antes de reservar?

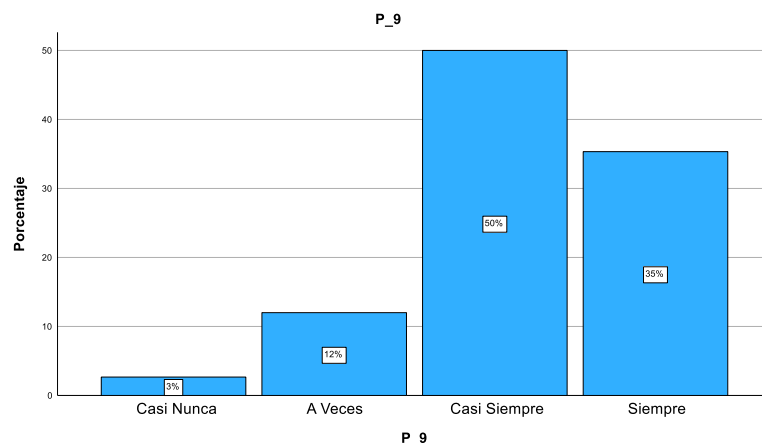
Tabla 14.

P_9

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	4	3%	3%	3%
	A Veces	18	12%	12%	15%
	Casi Siempre	75	50%	50%	65%
	Siempre	53	35%	35%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 9



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Visualización de fotos, calificaciones y comentarios: El 85% valora la información previa al reservar, evidenciando que la experiencia colectiva y la reputación digital influyen en la confianza. Solo un 15% percibe menor utilidad. Los datos reflejan que la transparencia fortalece la percepción de calidad y credibilidad. Académicamente, confirma la influencia del contenido generado por usuarios en la toma de decisiones digitales. En conclusión, esta función contribuye a decisiones más informadas y seguras.

Pregunta 10: ¿Estaría dispuesto a usar regularmente una plataforma digital que simplifique la organización de sus partidos de fútbol?

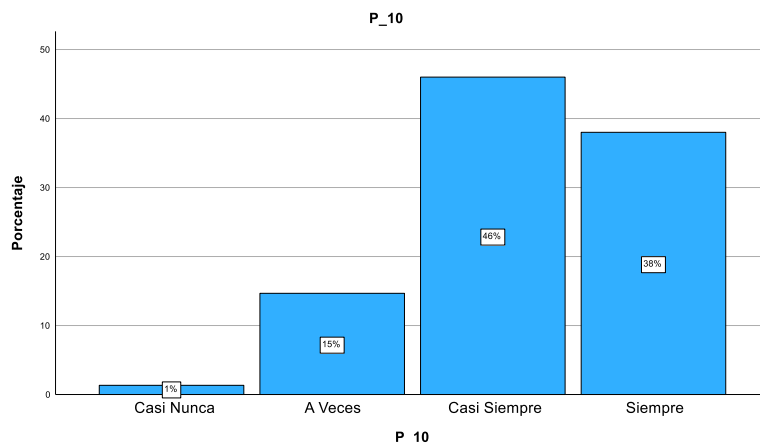
Tabla 15.

P_10

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	2	1%	1%	1%
	A Veces	22	15%	15%	16%
	Casi Siempre	69	46%	46%	62%
	Siempre	57	38%	38%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Uso regular de la plataforma para organizar partidos: El 84% estaría dispuesto a usarla regularmente, mostrando alta aceptación hacia la digitalización de la gestión deportiva. Solo un 16% lo haría de manera ocasional. Los resultados evidencian que la eficiencia y practicidad tecnológica son determinantes para la continuidad de uso. Académicamente, respalda la relación entre innovación digital y participación constante en el deporte. Concluyendo, la plataforma se percibe como un facilitador de la organización deportiva habitual.

Variable 2: Mejorar la Gestión Deportiva Recreativa.

Pregunta 11: ¿Tiene dificultades para encontrar información actualizada sobre canchas deportivas disponibles en Santa?

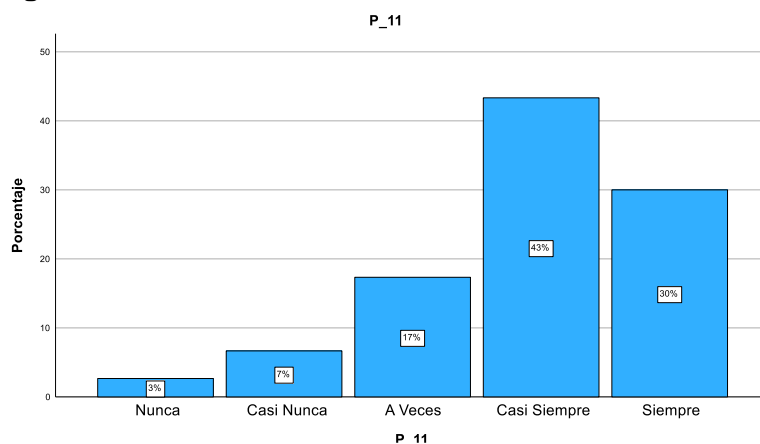
Tabla 16.

P_11

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	3%	3%	3%
	Casi Nunca	10	7%	7%	9%
	A Veces	26	17%	17%	27%
	Casi Siempre	65	43%	43%	70%
	Siempre	45	30%	30%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 11



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Dificultad para encontrar información sobre canchas: El 73% enfrenta problemas para obtener información actualizada, indicando que la oferta informativa actual es insuficiente. Solo un 27% encuentra datos de manera relativamente fácil. Los resultados evidencian la necesidad de un sistema centralizado y confiable. Académicamente, subraya la importancia de herramientas digitales que cierren la brecha entre disponibilidad y demanda. Concluyendo, la falta de información limita la eficiencia y frecuencia de la práctica deportiva.

Pregunta 12: ¿Actualmente invierte más de 30 minutos en ubicar y reservar una cancha deportiva disponible?

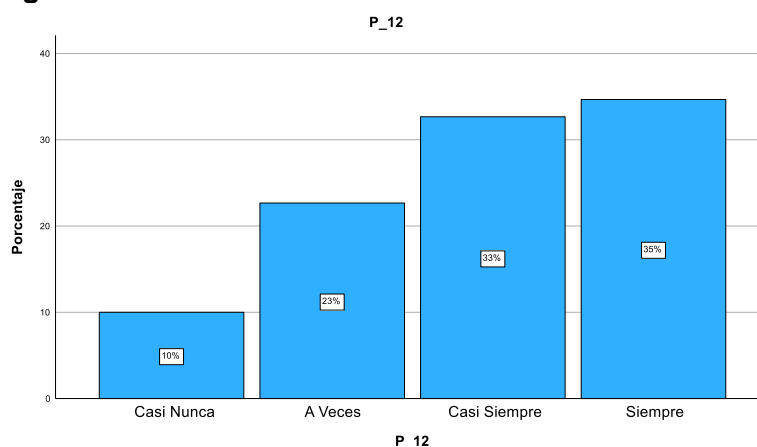
Tabla 17.

P_12

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	15	10%	10%	10%
	A Veces	34	23%	23%	33%
	Casi Siempre	49	33%	33%	65%
	Siempre	52	35%	35%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 12



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Tiempo invertido en ubicar y reservar canchas: El 68% invierte más de 30 minutos, mostrando que los procesos actuales son ineficientes. Solo un 33% requiere menos tiempo, representando una minoría. Los datos indican que la digitalización podría optimizar significativamente el proceso de reserva. Académicamente, esto evidencia cómo la falta de sistemas integrados aumenta la carga operativa sobre los usuarios. En conclusión, la plataforma digital reduciría tiempos y mejoraría la experiencia general.

Pregunta 13: ¿El proceso actual de reserva de canchas (llamadas telefónicas) le resulta complicado o lento?

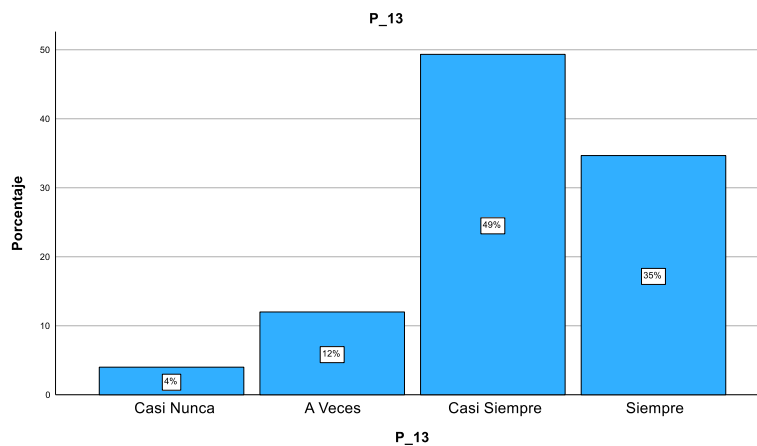
Tabla 18.

P_13

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	6	4%	4%	4%
	A Veces	18	12%	12%	16%
	Casi Siempre	74	49%	49%	65%
	Siempre	52	35%	35%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 13



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Complejidad del proceso de reserva por llamadas: El 84% considera complicado o lento reservar mediante llamadas telefónicas, evidenciando insatisfacción con métodos tradicionales. Solo un 16% no percibe dificultad significativa. Los resultados sugieren la necesidad de digitalizar y simplificar la gestión de reservas. Académicamente, confirma que la innovación tecnológica impacta en la eficiencia y satisfacción del usuario. Concluyendo, la transición a plataformas digitales es fundamental para optimizar la organización deportiva.

Pregunta 14: ¿Practica fútbol al menos una vez por semana de manera regular?

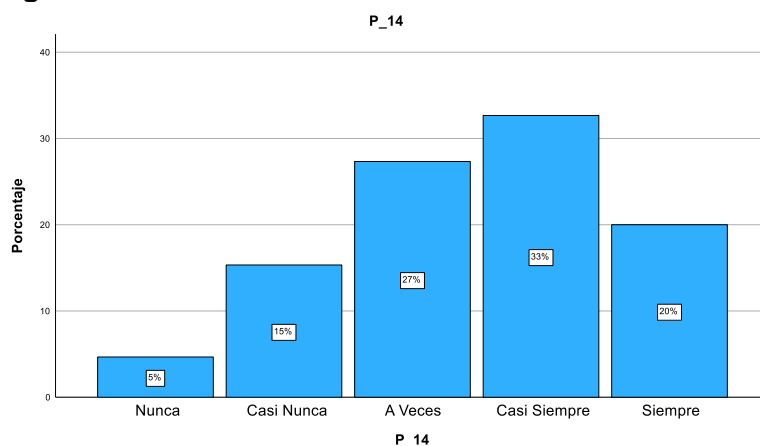
Tabla 19.

P_14

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	7	5%	5%	5%
	Casi Nunca	23	15%	15%	20%
	A Veces	41	27%	27%	47%
	Casi Siempre	49	33%	33%	80%
	Siempre	30	20%	20%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 14



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Frecuencia de práctica semanal de fútbol: El 53% practica regularmente, mostrando que existe una base activa de usuarios que podrían beneficiarse directamente de la plataforma. Un 47% lo hace de manera ocasional, reflejando diversidad en los hábitos deportivos. Los datos evidencian que la frecuencia de actividad influye en la necesidad de herramientas eficientes. Académicamente, respalda la relación entre participación regular y demanda de soluciones digitales. En conclusión, los hábitos de práctica determinan la adopción y utilidad percibida de la plataforma.

Pregunta 15: ¿La dificultad para organizar partidos (falta de jugadores, canchas ocupadas) reduce la frecuencia con que practica deporte?

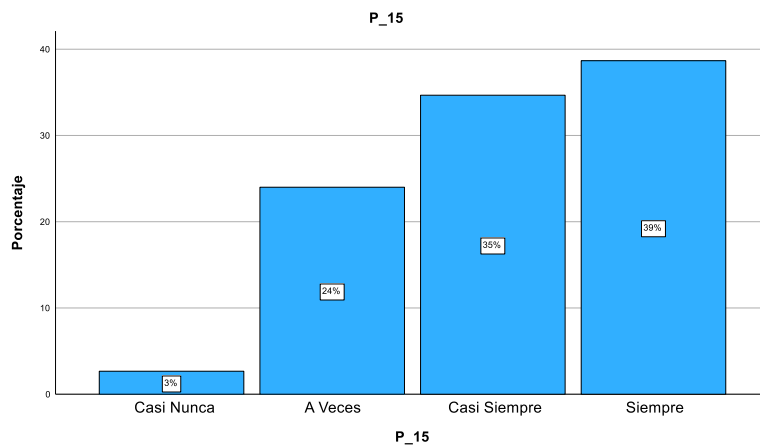
Tabla 20.

P_15

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	4	3%	3%	3%
	A Veces	36	24%	24%	27%
	Casi Siempre	52	35%	35%	61%
	Siempre	58	39%	39%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 15



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Impacto de la dificultad para organizar partidos en la frecuencia: El 74% indica que estas dificultades reducen la frecuencia de práctica, evidenciando que los obstáculos logísticos afectan la actividad física. Solo un 27% mantiene frecuencia independiente de estas barreras. Los datos muestran la necesidad de herramientas que faciliten coordinación y disponibilidad. Académicamente, destaca cómo la falta de eficiencia operativa limita la regularidad deportiva. Concluyendo, mejorar la organización incrementaría la frecuencia de práctica.

Pregunta 16: ¿Practicaría deporte con mayor frecuencia si hubiera una forma más sencilla de organizar encuentros?

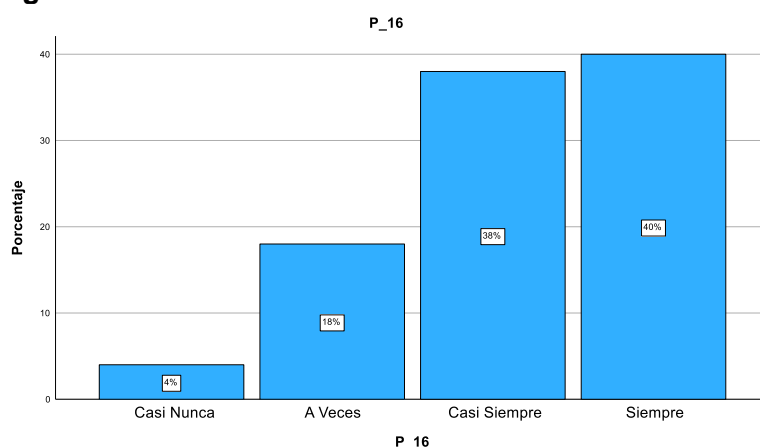
Tabla 21.

P_16

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	6	4.0%	4.0%	4.0%
	A Veces	27	18.0%	18.0%	22.0%
	Casi Siempre	57	38.0%	38.0%	60.0%
	Siempre	60	40.0%	40.0%	100.0%
	Total	150	100.0%	100.0%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 16



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Mayor frecuencia con organización más sencilla: El 78% practicaría deporte con mayor frecuencia si existiera un método más simple de coordinación, reflejando disposición a adoptar soluciones que optimicen la gestión. Solo un 22% mantiene hábitos sin depender de estas facilidades. Los datos evidencian la relación directa entre facilidad de organización y participación. Académicamente, respalda la función motivadora de la tecnología para incrementar la actividad física. Concluyendo, simplificar la coordinación favorece la práctica regular.

Pregunta 17: ¿ Actualmente le toma más de 2 horas coordinar un partido completo? (cancha + jugadores)?

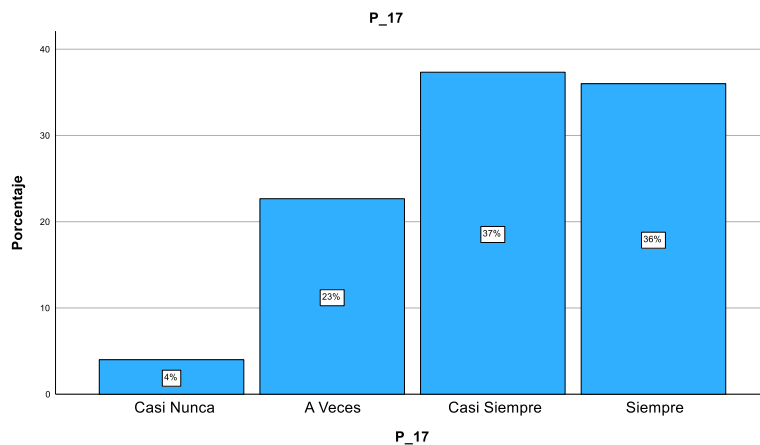
Tabla 22.

P_17

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	6	4%	4%	4%
	A Veces	34	23%	23%	27%
	Casi Siempre	56	37%	37%	64%
	Siempre	54	36%	36%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 17



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Tiempo para coordinar un partido completo: El 73% requiere más de 2 horas, mostrando un proceso muy ineficiente que limita la actividad deportiva. Solo un 27% completa la organización en menos tiempo, representando una minoría con mejor gestión. Los datos evidencian la necesidad de plataformas que centralicen y agilicen la coordinación. Académicamente, confirma que la falta de herramientas tecnológicas impacta negativamente en eficiencia y frecuencia de juego. En conclusión, reducir el tiempo de organización incrementaría la participación deportiva.

Pregunta 18: ¿Ha tenido que cancelar partidos debido a problemas de coordinación (falta de jugadores o cancha no disponible)?

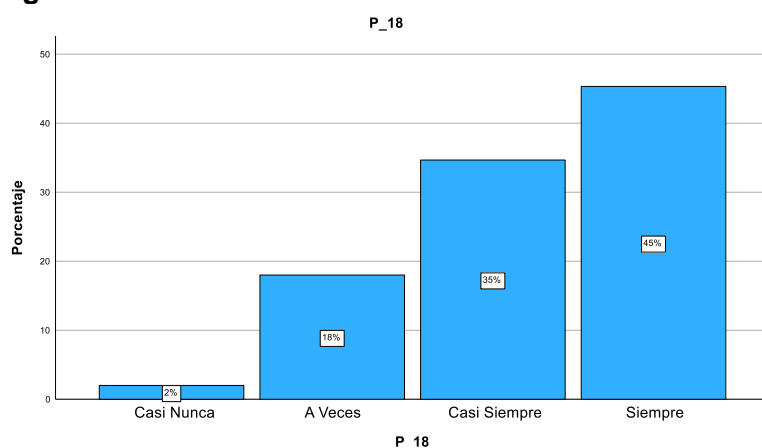
Tabla 23.

P_18

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi Nunca	3	2%	2%	2%
	A Veces	27	18%	18%	20%
	Casi Siempre	52	35%	35%	55%
	Siempre	68	45%	45%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 18



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Cancelaciones por problemas de coordinación: El 80% ha tenido que cancelar partidos por falta de jugadores o cancha, evidenciando que la logística es un factor crítico que afecta la continuidad deportiva. Solo un 20% cancela ocasionalmente, representando una minoría. Los datos muestran la importancia de herramientas digitales para minimizar estas interrupciones. Académicamente, refuerza la relación entre eficiencia organizativa y sostenibilidad de la práctica deportiva. En conclusión, mejorar la coordinación reducirá cancelaciones y fomentará la regularidad.

Pregunta 19: ¿Está satisfecho con la forma actual en que organiza sus encuentros deportivos?

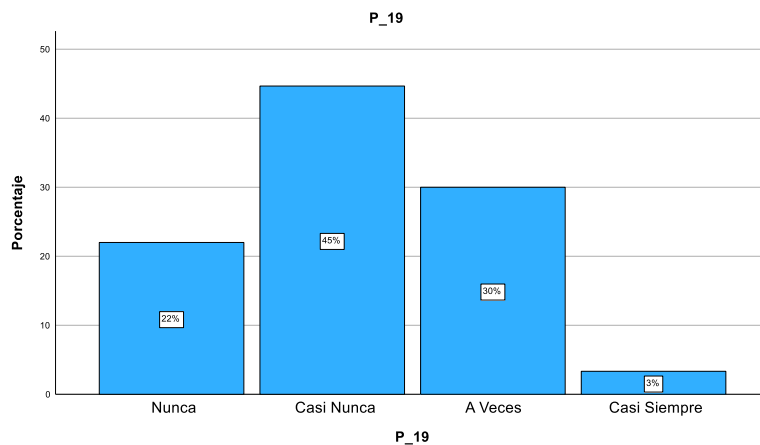
Tabla 24.

P_19

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	33	22%	22%	22%
	Casi Nunca	67	45%	45%	67%
	A Veces	45	30%	30%	97%
	Casi Siempre	5	3%	3%	100%
	Total	150	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 19



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Satisfacción con la organización actual de encuentros: El 67% manifiesta insatisfacción, evidenciando que los métodos actuales no cumplen con las expectativas de los usuarios. Solo un 33% percibe cierta efectividad, representando una minoría satisfecha. Los datos reflejan la necesidad de innovación tecnológica para mejorar la experiencia de planificación. Académicamente, confirma que la satisfacción del usuario depende de procesos eficientes y accesibles. Concluyendo, la implementación de una plataforma digital podría elevar notablemente la satisfacción y la participación.

V. SUSTENTO DEL MERCADO

5.1. Alcance esperado del mercado

La presente investigación aborda la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, optimizando el acceso a canchas deportivas, automatizando reservas y facilitando la coordinación de equipos mediante sistemas de matchmaking deportivo. Tiene un alcance que empieza a nivel local, beneficiando a deportistas amateur de 20 a 44 años que practican fútbol regularmente y a propietarios de canchas deportivas en el distrito de Santa Anita, Lima - 2025. Se caracteriza porque la propuesta integraría funcionalidades de reserva en tiempo real, pagos digitales, geolocalización y coordinación automatizada de equipos, reduciendo los tiempos de organización de más de 2 horas a menos de 5 minutos, disminuyendo cancelaciones por problemas de coordinación que actualmente afectan al 80% de los deportistas, e incrementando la ocupación de canchas en horarios de baja demanda mediante mejor matching entre oferta y demanda. Si la propuesta demuestra viabilidad y aceptación positiva, podría expandirse a otros distritos de Lima Este como Ate, La Molina, San Juan de Lurigancho y Lurigancho-Chosica, favoreciendo a zonas con alta concentración de canchas deportivas y demanda insatisfecha de herramientas de gestión. A mediano plazo, el modelo podría replicarse a nivel metropolitano abarcando Lima Sur y Lima Norte, contribuyendo a los objetivos de masificación deportiva del Instituto Peruano del Deporte. A largo plazo, la propuesta podría ajustarse para su aplicación en otras ciudades principales del Perú como Arequipa, Trujillo y Cusco que enfrentan problemáticas similares de gestión deportiva recreativa, y eventualmente extenderse a nivel regional latinoamericano en países con alta práctica de fútbol amateur como Colombia, Ecuador y Bolivia, consolidándose como referente en transformación digital del sector deportivo recreativo.

5.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio de forma de comercialización innovadora

El mercado de gestión deportiva en Santa Anita se caracteriza por una transición incipiente hacia la digitalización. Si bien existen competidores indirectos que gestionan reservas de forma manual, la oferta de soluciones tecnológicas integrales es limitada en la zona.

A continuación, se detallan los elementos del entorno:

Tabla 25.

Elementos	Descripción
Competidores	<p>Directos, Plataformas como Canchitas.pe, que aunque tienen funcionalidades similares, poseen una cobertura limitada en Lima Este.</p> <p>Indirectos, El método tradicional de gestión mediante cuadernos, Excel y coordinación vía WhatsApp o llamadas telefónicas, que actualmente domina el mercado local.</p>
Proveedores	<p>Tecnología, Proveedores de servicios en la nube para alojamiento y base de datos (ej. AWS o Google Cloud) y licencias de software.</p> <p>Financiero, Pasarelas de pago digitales como Niubiz, Culqi, Yape y Plin para la integración de transacciones.</p>
Canales de venta	<p>Digital Directo, La distribución del servicio será exclusivamente digital a través de tiendas de aplicaciones (Google Play Store, Apple App Store) y una plataforma web responsiva (SaaS).</p>
Estrategias de publicidad:	<p>Marketing Digital, Campañas segmentadas en redes sociales (Facebook e Instagram Ads) dirigidas a deportistas y dueños de canchas en Santa Anita.</p> <p>Venta directa, Visitas presenciales y demostraciones del software a los administradores de los complejos deportivos.</p>

Fuente: Elaboración propia

Descripción: El análisis del mercado muestra que la propuesta de SportifyX enfrenta competencia directa limitada en Lima Este, ya que los métodos tradicionales de gestión manual mediante WhatsApp y llamadas telefónicas

dominan actualmente el mercado local. Los proveedores clave incluyen servicios en la nube y pasarelas de pago digital como Yape y Plin, cuya integración permitiría automatizar transacciones de manera segura. La estrategia de penetración propuesta debe enfocarse en marketing digital mediante redes sociales y demostraciones presenciales a propietarios de canchas, destacando la reducción de tiempos de coordinación y la optimización de ocupación en horarios valle.

Clientes Potenciales:

Considerando que el modelo de negocio de SportifyX es B2B (Business to Business), los clientes directos son los establecimientos deportivos. Sin embargo, al ser una plataforma multilateral, el éxito depende también de los usuarios finales (deportistas). A continuación, se presentan las características de ambos segmentos:

Tabla 26.

Perfil del Cliente Potencial (Dueños de Canchas - B2B)

Elementos	Descripción
Industria	Sector de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas; específicamente gestión de instalaciones deportivas y alquiler de canchas sintéticas.
Tipo de empresa	Principalmente Microempresas y Pequeñas Empresas (MyPES) de gestión familiar o sociedades anónimas cerradas que operan de manera formal e informal en el distrito.
Infraestructura y ubicación	Establecimientos ubicados dentro del distrito de Santa Anita que cuentan con infraestructura operativa (iluminación, vestuarios) y capacidad tecnológica mínima (acceso a internet/smartphone). Se estiman 35 establecimientos formales.
Ingresos y operación	Negocios que generan ingresos por alquiler horario, con mayor demanda operativa en horarios nocturnos (6:00 p.m. - 11:00 p.m.) y fines de semana, buscando optimizar sus "horas valle".

Fuente: Elaboración propia

Descripción: Los clientes potenciales directos son microempresas y pequeñas empresas de gestión familiar que operan canchas deportivas en Santa Anita, con estructuras operativas reducidas y capacidad tecnológica básica. Estos establecimientos, estimados en 35 complejos formales, generan ingresos principalmente en horarios nocturnos y fines

de semana, enfrentando subutilización en horarios valle. La propuesta de SportifyX representa una solución accesible que permitiría automatizar reservas, reducir coordinación telefónica manual y acceder a una base ampliada de deportistas amateur, generando beneficios mutuos para propietarios (mayor ocupación) y usuarios finales (menor tiempo de gestión).

5.3. Descripción de la propuesta de innovación o del modelo de negocio

La propuesta de innovación se basa en el desarrollo de Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025, diseñada para automatizar las reservas, pagos y control de horarios en tiempo real. Este sistema permitirá que los propietarios y administradores gestionen sus instalaciones de manera eficiente, reduciendo errores humanos y optimizando el uso de los espacios disponibles. La innovación radica en ofrecer una solución tecnológica accesible, moderna y personalizada para cada negocio deportivo.

El modelo de negocio se estructura bajo un formato B2B (Business to Business), en el cual la empresa ofrece sus servicios directamente a los propietarios de canchas deportivas mediante una suscripción mensual o anual. Este sistema garantiza ingresos recurrentes y sostenibles, al mismo tiempo que brinda acceso continuo a actualizaciones, soporte técnico y herramientas de marketing digital. De esta manera, el negocio no se limita a la venta de software, sino que ofrece un servicio integral orientado a la transformación digital del sector.

Entre los elementos innovadores destacan la reserva automatizada, el pago en línea seguro, la visualización de disponibilidad en tiempo real y la posibilidad de generar reportes de ocupación y facturación desde un panel administrativo. Además, el sistema incorporará notificaciones automáticas, integración con redes sociales y recordatorios personalizados para los usuarios. Todo esto contribuirá a mejorar la experiencia del cliente final y fortalecer la imagen profesional de los complejos deportivos.

El modelo también contempla una estrategia de comercialización digital, basada en la promoción del servicio a través de redes sociales, anuncios segmentados y alianzas con ligas o asociaciones deportivas. Asimismo, se ofrecerán versiones escalables del sistema, adaptadas al tamaño y necesidad de cada cliente, permitiendo atender tanto pequeños negocios locales como cadenas de centros deportivos. Esta flexibilidad permitirá ampliar progresivamente el mercado y generar fidelización a largo plazo.

En conjunto, la propuesta busca impulsar la modernización del sector deportivo mediante una solución tecnológica práctica, rentable y sostenible. Al digitalizar la gestión, los propietarios podrán optimizar sus recursos, mejorar la experiencia de sus clientes y aumentar la rentabilidad de sus operaciones. Así, la innovación no solo transforma la forma de administrar una cancha deportiva, sino que redefine el modelo tradicional de negocio hacia un entorno digital competitivo y eficiente.

5.3.1. Diagnóstico situacional

El análisis FODA de la Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita se visualiza en la Tabla 27, donde se evalúan los factores internos y externos que influyen en su implementación dentro del mercado de gestión deportiva en Santa Anita.

Tabla 27.

Análisis FODA

Análisis	Descripción
Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> • Automatización 24/7: Capacidad de ofrecer reservas y visualización de disponibilidad en tiempo real sin dependencia de personal administrativo. • Integración de pagos digitales: Uso de pasarelas (Yape, Plin, tarjetas) que aseguran la transacción y reducen el riesgo de inasistencias. • Funcionalidad de Matchmaking: Valor agregado único que permite a los usuarios encontrar jugadores y completar equipos, diferenciándose de una simple agenda. • Modelo de negocio dual: Generación de valor tanto para el dueño de la cancha (B2B) como para el deportista (B2C).
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> • Alta insatisfacción actual: El 67% de los usuarios está insatisfecho con el método tradicional de reservas por teléfono, creando una demanda inmediata de solución. • Mercado en crecimiento: Tendencia creciente hacia la digitalización y la vida saludable postpandemia en Lima Este. • Competencia limitada localmente: Escasa presencia de competidores directos (como Canchitas.pe) enfocados específicamente en el distrito de Santa Anita. • Potencial de escalabilidad: Posibilidad de expandir el modelo a otros distritos de Lima con características demográficas similares.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Marca nueva: Falta de posicionamiento y reputación inicial en comparación con métodos tradicionales o competidores establecidos. • Dependencia tecnológica: El servicio depende estrictamente de la conexión a internet y el uso de smartphones por parte de los dueños de canchas. • Costos de desarrollo: Inversión inicial significativa (estimada en S/ 92,900) para el desarrollo tecnológico y lanzamiento. • Curva de aprendizaje: Necesidad de educar a algunos propietarios de canchas menos digitalizados en el uso del panel administrativo.

Análisis	Descripción
<p>Amenazas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resistencia al cambio: Propietarios de canchas tradicionales que prefieren seguir manejando cuadernos y efectivo para evitar la formalización o fiscalización. • Nuevos competidores: Barreras de entrada tecnológicas relativamente bajas que permiten la aparición de nuevas apps similares. • Inseguridad ciudadana: Factores externos en el distrito que pueden afectar la asistencia a horarios nocturnos de las canchas. • Inestabilidad económica: Que los usuarios tengan menos dinero para gastar en diversión y dejen de alquilar canchas.

Fuente: Elaboración propia

5.3.2. Propuesta de valor

La propuesta de la plataforma digital SportifyX entregaría al mercado una herramienta tecnológica integral que automatizaría la gestión de reservas y conectaría eficientemente la oferta de canchas con la demanda de los deportistas, garantizando disponibilidad 24/7 y seguridad en las transacciones. Esta solución resolvería la ineficiencia operativa crítica de los métodos tradicionales, eliminando la dependencia de llamadas telefónicas y cuadernos manuales que generan cruces de horarios, pérdida de tiempo en coordinaciones y mermas económicas por inasistencias o cancelaciones imprevistas. Con ello, se satisfaría la necesidad de los propietarios de modernizar y rentabilizar sus instalaciones mediante el control total de su negocio, a la vez que se cubriría la necesidad de los deportistas de acceder a espacios recreativos de forma inmediata, transparente y sin barreras logísticas.

5.3.3. Fuentes de ingresos

Nuestros futuros clientes, los dueños de las canchas, estarán dispuestos a pagar por una herramienta que les ayude a alquilar sus espacios más seguido y evite que pierdan dinero cuando las personas reservan y no asisten, garantizando así mayores ganancias para su negocio. Actualmente, estos propietarios asumen el costo de trabajar con métodos manuales como cuadernos y llamadas telefónicas, lo que les hace perder tiempo valioso y

clientes potenciales al no poder atender todos los mensajes a la vez. Por lo general, manejan sus cobros recibiendo efectivo en el local o pidiendo depósitos bancarios que deben revisar uno por uno, un proceso que resulta lento y desordenado. Sin embargo, preferirían contar con un sistema donde el pago sea automático y digital (usando aplicaciones como Yape, Plin o tarjetas), lo que les permitiría asegurar el dinero de la reserva al instante y sin complicaciones.

5.3.4. Canales de distribución

Nuestros clientes tienen preferencias distintas según quiénes son: los deportistas prefieren ser contactados a través de redes sociales y descargar la aplicación directamente en su celular, mientras que los dueños de las canchas valoran más que vayamos a visitarlos personalmente para explicarles cómo funciona el sistema. Justamente, este contacto cara a cara es lo que mejor funciona con los propietarios, ya que nos permite mostrarles en vivo cómo se maneja la agenda y responder sus dudas al instante, generando la confianza necesaria para que acepten trabajar con nosotros. Por el lado de los deportistas, lo que mejor funciona es la descarga directa desde las tiendas de aplicaciones, pues es rápido y cómodo. Sin embargo, el canal más barato para nosotros es el digital, usando redes sociales y mensajes por internet, porque nos permite llegar a miles de personas gastando poco dinero y esfuerzo en comparación con ir a buscar a los clientes uno por uno en sus locales.

5.3.5. Estrategia de penetración en el mercado

Se buscaría lograr que los propietarios de canchas adoptaran el servicio mediante visitas presenciales para realizar demostraciones en sus propios locales, ofreciendo una prueba gratuita durante el primer mes para que pudieran evaluar cómo el sistema optimizaría su gestión operativa sin arriesgar inversión inicial. Para ello, se utilizaría una combinación de publicidad digital en redes sociales (Facebook e Instagram Ads) dirigida a deportistas jóvenes de 20 a 44 años, y publicidad física mediante carteles y afiches

colocados dentro de las mismas canchas deportivas para que los usuarios actuales conocieran la plataforma en el punto de uso. El modelo propuesto no contemplaría intermediarios o revendedores, priorizando el trato directo con propietarios y deportistas para resolver dudas y retroalimentar el desarrollo de la plataforma. Adicionalmente, se propone establecer alianzas estratégicas con organizadores de campeonatos de barrio y ligas locales de Santa Anita, quienes ya cuentan con la confianza de equipos amateur y podrían recomendar la plataforma dentro de su comunidad deportiva, acelerando la adopción mediante prescriptores naturales del ecosistema deportivo.

5.3.6. Actividades productivas propias y externas

Las actividades necesarias para que la propuesta funcione incluirían el desarrollo y mantenimiento de la plataforma para garantizar operatividad las 24 horas, así como la capacitación a propietarios de canchas para que aprendieran a utilizar el sistema correctamente. Para comercializar el servicio, se llevarían a cabo acciones como visitas presenciales a las canchas para realizar demostraciones en vivo a los propietarios, y se lanzarían campañas de publicidad en redes sociales dirigidas a deportistas jóvenes para incentivar la descarga de la aplicación. Asimismo, las actividades propuestas para relacionarse con los clientes incluirían un servicio de atención inmediata mediante WhatsApp y teléfono para resolver dudas o problemas al instante, además de implementar mecanismos de retroalimentación constante para mejoras continuas. Por último, las actividades proyectadas para generar ingresos serían la gestión de cobros de suscripciones mensuales a propietarios de canchas y el procesamiento de comisiones por cada reserva confirmada que se pagara a través de la plataforma.

5.3.7. Alianzas

Nuestros proveedores más importantes serán empresas de tecnología confiables que nos brinden los servicios de mapas y almacenamiento en internet para que la aplicación funcione sin fallas las 24 horas, así como aplicaciones de pago conocidas (como

Yape, Plin o bancos) que permitan realizar los cobros de manera rápida y segura sin manejar efectivo. Asimismo, para ayudarnos a vender y conectarnos con los clientes, trabajaremos de la mano con los organizadores de campeonatos de barrio y las ligas deportivas locales de Santa Anita; ellos serán nuestros aliados clave porque ya tienen la confianza de los equipos y nos ayudarán a recomendar la aplicación entre su comunidad de jugadores, facilitando que más personas se animen a probar y usar nuestro.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

6.1.1. Conclusiones generales

Se concluye que sí es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, porque el análisis realizado evidencia una necesidad real, persistente y no atendida en el mercado local respecto a la coordinación eficiente de reservas, equipos y disponibilidad de canchas deportivas. Los resultados del estudio muestran que los deportistas amateurs enfrentan barreras logísticas importantes debido a la dependencia de métodos tradicionales como llamadas telefónicas, mensajes informales y falta de información actualizada, lo cual genera pérdida de tiempo, subutilización de espacios y desmotivación en la práctica deportiva. Asimismo, los propietarios de canchas expresan limitaciones operativas que afectan la eficiencia de sus procesos y sus ingresos, especialmente en horarios valle. La evidencia recogida mediante instrumentos cuantitativos demuestra una orientación positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas, confirmando que existe una intención de adopción y una demanda activa por soluciones digitales que centralizan la gestión deportiva. Además, la propuesta cumple con criterios de viabilidad técnica, operativa y funcional al integrar componentes como reservas en tiempo real, sistemas de matchmaking deportivo, geolocalización y pagos digitales. Por todo lo expuesto, se afirma que la plataforma SportifyX constituye una solución factible, pertinente y alineada con la transformación digital del sector recreativo, contribuyendo a la masificación deportiva y a la mejora de la gestión tanto para usuarios como para administradores.

6.1.2. Conclusiones específicas

Conclusión específica 1. Se concluye que, si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar el acceso y disponibilidad en la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025. Mejorar significativamente la coordinación en el acceso a instalaciones deportivas, ya que

centralizara información sobre disponibilidad de canchas, características, horarios y precios, con esto permitirá que los usuarios tomen decisiones rápidas y precisas. El sistema eliminará la dependencia de llamadas telefónicas y reducirá los problemas de doble reserva mediante actualización en tiempo real. Asimismo, los propietarios de canchas podrán acceder a una herramienta automática para administrar horarios y ocupación, generando una experiencia más eficiente para ambas.

Conclusión específica 2. Se concluye que, si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para la facilitar la conformación y coordinación de grupos/equipos para encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

La plataforma contribuirá a incrementar la frecuencia de práctica deportiva de los usuarios amateur, ya que reducirá las barreras logísticas que actualmente desmotivan la participación constante, como la dificultad para coordinar horarios, la falta de equipos completos y la falta de información sobre disponibilidad. Funcionalidades como búsqueda de jugadores, recordatorios automáticos y opciones de matchmaking deportivo fomentaran la participación constante, alineándose con estudios que demuestran que la digitalización incrementa la regularidad de la actividad.

Conclusión específica 3. Se concluye que, si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para fomentar la práctica regular de actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita.

La plataforma fomentará la práctica regular al ofrecer un acceso simple y rápido a la reserva de canchas y servicios deportivos, eliminando barreras de tiempo y disponibilidad. Permitirá programar rutinas semanales y enviará recordatorios que refuerzan la constancia. Además, integrará retos, ligas amateur y rankings que motivan la participación continua. Las promociones y beneficios por frecuencia estimularán que los usuarios regresen de manera sostenida.

Conclusión específica 4. Se concluye que, si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para monetizarse y convertirse en un negocio potencialmente sostenible en las actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.

la plataforma generaría ingresos mediante un modelo de comisiones por reserva confirmada y suscripciones mensuales a propietarios de canchas, diversificando fuentes de ingreso sin generar barreras económicas significativas para los usuarios finales. El modelo de negocio propuesto se sustentaría en la alta aceptación identificada (88% dispuesto a usar pagos digitales), la optimización de ocupación de canchas en horarios valle que incrementaría la rentabilidad de propietarios sin aumentar precios por transacción individual, y la reducción de costos operativos mediante automatización de reservas que eliminaría personal dedicado a atención telefónica. Funcionalidades como procesamiento automatizado de pagos, gestión centralizada de transacciones y generación de datos analíticos sobre patrones de demanda permitirían sostenibilidad financiera a mediano plazo, alineándose con estudios que demuestran que las plataformas digitales deportivas mejoran eficiencia operativa y generan valor bidireccional para proveedores y consumidores de servicios.

6.2. Recomendaciones

6.2.1. Recomendación general

Se recomienda implementar la plataforma digital SportifyX siguiendo un enfoque progresivo y centrado en las necesidades detectadas en los usuarios y propietarios de canchas deportivas del distrito de Santa Anita. Es fundamental priorizar el desarrollo de funcionalidades clave como reservas en tiempo real, sistema de coordinación de equipos, geolocalización y pagos digitales, ya que estas son las que responden directamente a las barreras identificadas en la investigación. Asimismo, se sugiere realizar una etapa piloto con un grupo reducido de canchas y deportistas para validar el correcto funcionamiento del sistema y ajustar posibles errores antes de su lanzamiento general. Se recomienda trabajar en estrategias de capacitación para propietarios de canchas, con el fin de asegurar que

comprendan el uso de la plataforma y aprovechen sus beneficios operativos. Además, es necesario robustecer el sistema de seguridad digital para proteger los datos personales y financieros de los usuarios, garantizando confianza en el proceso de adopción tecnológica. Finalmente, se propone establecer alianzas estratégicas con instituciones deportivas locales y fomentar campañas de adopción para alcanzar masa crítica, condición indispensable para activar los efectos de red que asegurará la sostenibilidad del proyecto.

6.2.2. Recomendaciones específicas

Recomendación específica 1. Desarrollar alianzas estratégicas con los 35 propietarios de canchas formales de Santa Anita mediante programa de onboarding que incluya capacitación, incentivos iniciales y soporte técnico continuo.

Recomendación específica 2. Implementar el sistema de matchmaking deportivo con algoritmos que consideren variables claves identificadas: ubicación geográfica, nivel de habilidad, posición de juego preferida y disponibilidad horaria.

Recomendación específica 3. Establecer un programa de fidelización con beneficios progresivos para usuarios frecuentes, incluyendo descuentos por reservas recurrentes, puntos canjeables y acceso prioritario a horarios premium.

Recomendación específica 4. Integrar sistema de calificaciones y reseñas bidireccional que permita a deportistas evaluar canchas y a propietarios calificar comportamiento de usuarios, generando confianza y transparencia.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón Tenorio, A., & Llanos Zavalaga, L. F. (2023). Actividad física de estudiantes universitarios antes y durante el confinamiento por la covid-19. *Revista médica herediana*, 34(4), 255-264. <https://doi.org/10.20453/rmh.v33i4.4404>
- Aznar Díaz, I., Cáceres Reche, M. P., Trujillo Torres, J. M., & Romero Rodríguez, J. M. (2019). Impacto de las apps móviles en la actividad física: un meta-análisis. *Journal of Sport and Health Research*, 11(2), 155-166. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.66628>
- Bambarén, M., Chamorro, M. J., Pecho, A., & Ortega, E. (2016). Pichanguita: Plataforma digital como oportunidad de negocio [Tesis de maestría, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <http://hdl.handle.net/10757/596030>
- Dallinga, J., Janssen, M., Van Der Werf, J., Walravens, R., VOS, S., & Deutekom, M. (2018). Analysis of the features important for the effectiveness of physical activity-related apps for recreational sports: expert panel approach. *JMIR mHealth and uHealth*, 6(6), E143. <https://doi.org/10.2196/mhealth.9459>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference: envisioning future media environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ehnold, P., Faß, E., Steinbach, D., & Schlesinger, T. (2021). Digitalization in organized sport – usage of digital instruments in voluntary sports clubs depending on club's goals and organizational capacity. *Sport, business and management: an international journal*, 11(1), 28-53. <https://doi.org/10.1108/sbm-10-2019-0081>

- Gallardo, L., García-Tascón, M., & Burillo, P. (2008). New sports management software: a needs analysis by a panel of spanish experts. *International Journal of Information Management*, 28(4), 235-245. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2007.09.005>
- Gallardo, L., & García-Unanue, J. (2023). Digitalización, herramientas y competencias digitales en el marco de la industria del deporte. *Cuadernos Económicos de ICE*, (106). <https://doi.org/10.32796/cice.2023.106.7696>
- Gavelan, S., Palomino, M., Rojas, C., & Torres, J. (2020). Plan de negocios para la optimización de espacios deportivos para la práctica de fútbol, vóley y básquet en los distritos de San Borja, Surquillo y Santiago de Surco [Tesis de maestría, Universidad Esan]. <http://hdl.handle.net/20.500.12640/2053>
- Grintafy Information Technologies LLC. (2020). Saudi-Based Grintafy, the largest talent discovery platform in the Middle East. <https://grintafy.com>
- Gutiérrez Onofrio, J. (2022). Sistema web para mejorar el proceso de reservas de canchas deportivas en la empresa el encuentro s.a.c., la convención [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Líder Peruana]. <http://repositorio.ulp.edu.pe/handle/ULP/33>
- Hamari, J., Sjöklint, M., & Ukkonen, A. (2016). The sharing economy: Why people participate in collaborative consumption. *Journal of The Association for Information Science and Technology*, 67(9), 2047-2059. <https://doi.org/10.1002/asi.23552>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Instituto Peruano Del Deporte. (2023). Compendio estadístico 2023. IPD. http://sistemas.ipd.gob.pe/secgral/transparencia/info_estadistica/compendios/com_p_est_2023.pdf
- Kenney, M., & Zysman, J. (2016). The rise of the platform economy. *Issues in Science and Technology*, 32(3), 61-69. https://www.researchgate.net/publication/309483265_the_rise_of_the_platform_economy

- León Bedoya, D., Macpherson Espinosa, R. M., Nuñez Solano, Y. F., & Olea Córdova, K. R. (2018). Aplicación móvil gol app organizadora de partidos de fútbol [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
<https://doi.org/10.19083/tesis/624815>
- Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). Platform revolution: how networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. W. W. Norton & Company.
http://103.44.149.34/elib/assets/buku/Platfrom_revolution.pdf
- Ratten, V. (2020). Coronavirus and international business: an entrepreneurial ecosystem perspective. Thunderbird International Business Review, 62(5), 629-634.
<https://doi.org/10.1002/tie.22161>
- Schwarz, E. C., Brannigan, K. J., Cattani, K. P., & Hunter, J. D. (2023). Advanced theory and practice in sport marketing (4th ed.). Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781003230717/advanced-theory-practice-sport-marketing-jason-hunter-eric-schwarz-kyle-brannigan-kevin-cattani>
- Vázquez Montiel, S. (2023). La gestión deportiva eficaz, como precursor del desarrollo deportivo [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León].
<http://eprints.uanl.mx/28335/>

VIII. ANEXOS

8.1. Informe Turnitin

PlataformaSportifyX.docx

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trnoid::30163:538862450

Fecha de entrega
9 dic 2025, 10:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 dic 2025, 8:08 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
PlataformaSportifyX.docx

Tamaño del archivo
920.6 KB

113 páginas

22.352 palabras

136.089 caracteres

25% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

18% Fuentes de Internet

7% Publicaciones

17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo. Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Levano Reategui,
Ariana del Carmen
(Autor)

Motohashi Quiñones,
Víctor Andrés
(Autor)

Zenteno Espinoza,
Renzo Alex
(Autor)

Quijano Aranibar
Ivan Ernesto
(Asesor)

8.2. Reporte de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025

Integrantes:

1. Levano Reategui, Ariana del Carmen
2. Motohashi Quiñones, Víctor Andrés
3. Zenteno Espinoza, Renzo Alex

Asesor: Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

Respecto al impacto económico, la investigación demuestra la viabilidad financiera de desarrollar una plataforma digital para gestión deportiva, con un presupuesto estimado de S/135,000 y proyecciones que evidencian rentabilidad potencial, lo cual indica que el sector deportivo recreativo en el Perú representa una oportunidad atractiva para inversión privada. Asimismo, el impacto socio-cultural estaría vinculado al valor social de facilitar el acceso a instalaciones deportivas y fomentar la práctica regular de deporte amateur en Santa Anita, contribuyendo a reducir el sedentarismo. En relación a los aspectos prácticos y teóricos, esta investigación vincula tecnología digital con gestión deportiva recreativa, generando nueva literatura científica para los sectores de deporte amateur y plataformas colaborativas; asimismo, muestra proyección de costos reales y modelo de sostenibilidad, lo cual permitiría evaluar su viabilidad como negocio escalable

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del

proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

Este proyecto de investigación ha permitido conocer la necesidad de un segmento de mercado no atendido conformado por deportistas amateur y propietarios de canchas deportivas en Santa Anita que estarían dispuestos a utilizar una plataforma digital para la gestión de encuentros deportivos, eliminando barreras logísticas en la coordinación de equipos y reserva de canchas. Además, se realizó un estudio en la estimación de costos y gastos totales con un presupuesto de S/135,000, junto al sustento del mercado según la realidad nacional y datos del IPD (2023), demostrando gran viabilidad técnica y operativa, lo cual es un indicador positivo para la investigación y el potencial desarrollo del proyecto.

8.3. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?	Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.	No requiere.	<p>Variable 1:</p> <p>Plataforma digital SportifyX para gestión de encuentros deportivos</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Funcionalidad Técnica</p> <p>Gestión de Reservas</p> <p>Coordinación de Equipos</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental de corte transversal</p>	<p>Población:</p> <p>Deportistas amateurs y propietarios de canchas deportivas en Santa Anita</p> <p>Muestra:</p> <p>-Por conveniencia probabilística</p>

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Experiencia del Usuario	Niveles de investigación:	Técnica:
PE1: ¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar el acceso y disponibilidad en la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?	OE1: Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar el acceso y disponibilidad en la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.	No requiere.	Variable 2: Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa.	-Descriptivo	Encuestas tipo Likert
PE2: ¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para la facilitar la conformación y coordinación de grupos/equipos para encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?	OE2: Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para la facilitar la conformación y coordinación de grupos/equipos para encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025	No requiere.			

<p>PE3: ¿ Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para fomentar la práctica regular de actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?</p>	<p>OE3: Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para fomentar la práctica regular de actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025</p>	<p>No requiere.</p>	<p>Dimensiones:</p> <p>Acceso a Instalaciones</p> <p>Frecuencia de Práctica Deportiva</p> <p>Eficiencia Operativa</p>		
<p>PE4: ¿Es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para monetizarse y convertirse en un negocio potencialmente sostenible en las actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025?</p>	<p>OE4: Conocer si es viable la propuesta de la plataforma digital SportifyX para monetizarse y convertirse en un negocio potencialmente sostenible en las actividades deportivas amateur en el distrito de Santa Anita, 2025.</p>	<p>No requiere.</p>			

8.4. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	PREGUNTAS	ESCALA DE MEDICIÓN	I	ESCALA				
									1	2	3	4	5
Aceptación de plataforma digital deportiva	Ecosistemas tecnológicos que facilitan interacciones entre múltiples grupos de usuarios, creando valor mediante efectos de red. (Parker et al., 2016)	La propuesta de implementación de la plataforma SportifyX para gestionar encuentros deportivos consta de las siguientes dimensiones: Frecuencia de Uso (Ítems 1-2), Gestión de Reservas (Ítems 3-5), Coordinación de Equipos (Ítems 6-7) y Experiencia del Usuario (Ítems 9-10)	Funcionalidad Técnica	Disponibilidad del sistema	1	¿Considera importante que una plataforma digital para reservar canchas esté disponible 24/7 sin interrupciones?	ORDINAL	C u e s t i o n a r i o	1	2	3	4	5
				Seguridad de datos personales	2	¿Le preocupa la seguridad de sus datos personales y de pago al usar una plataforma digital deportiva?							
			Gestión de Reservas	Preferencia de canal digital	3	¿Preferiría reservar canchas deportivas mediante una aplicación móvil en lugar de llamadas telefónicas?							
				Visualización en tiempo real	4	¿Considera útil visualizar en tiempo real la disponibilidad de canchas deportivas en su distrito?							
				Adopción de pagos digitales	5	¿Utilizaría métodos de pago en línea (tarjetas, Yape, ¿Plin) para confirmar reservas de canchas?							
			Coordinación de Equipos	Búsqueda de jugadores	6	¿Le resultaría útil una función que le ayude a encontrar jugadores disponibles para completar su equipo?							
				Notificaciones automáticas	7	¿Valoraría recibir notificaciones automáticas sobre confirmación de asistencia de los jugadores convocados?							
			Experiencia del Usuario	Facilidad de uso	8	¿Considera que una plataforma deportiva debe ser fácil de usar sin necesidad de capacitación previa?							
				Información de instalaciones	9	¿Es importante para usted ver fotos, calificaciones y comentarios de otros usuarios sobre las canchas antes de reservar?							

				Intención de uso regular	10	¿Estaría dispuesto a usar regularmente una plataforma digital que simplifique la organización de sus partidos de fútbol?													
Mejoramiento de la gestión deportiva recreativa	Conjunto de procesos organizacionales que facilitan el acceso, participación y satisfacción en actividades deportivas no competitivas mediante tecnología. (Janssen et al. 2018)	La propuesta de Mejora de la gestión deportiva recreativa consta de las siguientes dimensiones: Disponibilidad de información (Ítems 11-13), Frecuencia de Práctica Deportiva (Ítems 14-16), y Eficiencia Operativa (Ítems 17-19)	Acceso a Instalaciones	Disponibilidad de información	11	¿Tiene dificultades para encontrar información actualizada sobre canchas deportivas disponibles en Santa Anita?													
				Tiempo de búsqueda	12	¿Actualmente invierte más de 30 minutos en ubicar y reservar una cancha deportiva disponible?													
				Complejidad del proceso	13	¿El proceso actual de reserva de canchas (llamadas telefónicas) le resulta complicado o lento?													
			Frecuencia de Práctica Deportiva	Frecuencia actual de práctica	14	¿Practica fútbol al menos una vez por semana de manera regular?													
				Barreras logísticas	15	¿La dificultad para organizar partidos (falta de jugadores, canchas ocupadas) reduce la frecuencia con que practica deporte?													
				Intención de aumentar práctica	16	¿Practicaría deporte con mayor frecuencia si hubiera una forma más sencilla de organizar encuentros?													
			Eficiencia Operativa	Tiempo de coordinación	17	¿Actualmente le toma más de 2 horas coordinar un partido completo? (cancha + jugadores)?													
				Tasa de cancelaciones	18	¿Ha tenido que cancelar partidos debido a problemas de coordinación (falta de jugadores o cancha no disponible)?													
				Satisfacción con proceso actual	19	¿Está satisfecho con la forma actual en que organiza sus encuentros deportivos?													

8.5. Instrumentos de recolección de datos

Título: Propuesta de la plataforma digital SportifyX para mejorar la gestión de encuentros deportivos amateur en el distrito de Santa Anita, 2025

¡Hola! Somos Renzo Zenteno, Víctor Motohashi y Ariana Levano, estudiantes de la Escuela Superior Instituto San Ignacio de Loyola. Estamos realizando una investigación de Pregrado titulada: "Propuesta de implementación de una plataforma digital para la gestión de encuentros deportivos amateur en Santa Anita". Por lo tanto, se solicita leer cuidadosamente cada una de las siguientes preguntas y contestar marcando con un aspa (X) o cruz (+) en las alternativas establecidas.

La duración de la encuesta es menor a 5 minutos. Además, es completamente anónima, por lo que no le pediremos datos personales. Sus respuestas serán utilizadas únicamente para la investigación y con total confidencialidad, por ello le pedimos sinceridad al contestar.

¡Muchas gracias por su tiempo!

DATOS GENERALES

1. **Edad:** _____ años
2. **Género:**
 - Masculino
 - Femenino
 - Prefiero no decir
3. **Distrito de residencia:** _____
4. **¿Con qué frecuencia practica fútbol actualmente?**
 - 1 vez por semana
 - 2-3 veces por semana
 - Más de 3 veces por semana
 - Ocasionalmente (menos de 1 vez por semana)
5. **¿Cuenta con smartphone con acceso a internet?**

- Sí
- No

BLOQUE 1: PLATAFORMA DIGITAL PARA GESTIÓN DE ENCUENTROS DEPORTIVOS

1. ¿Considera importante que una plataforma digital para reservar canchas esté disponible 24/7 sin interrupciones?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2. ¿Le preocupa la seguridad de sus datos personales y de pago al usar una plataforma digital deportiva?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3. ¿Preferiría reservar canchas deportivas mediante una aplicación móvil en lugar de llamadas telefónicas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿Considera útil visualizar en tiempo real la disponibilidad de canchas deportivas en su distrito?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral

- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Utilizaría métodos de pago en línea (tarjetas, Yape, Plin) para confirmar reservas de canchas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6. ¿Le resultaría útil una función que le ayude a encontrar jugadores disponibles para completar su equipo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7. ¿Valoraría recibir notificaciones automáticas sobre confirmación de asistencia de los jugadores convocados?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8. ¿Considera que una plataforma deportiva debe ser fácil de usar sin necesidad de capacitación previa?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. ¿Es importante para usted ver fotos, calificaciones y comentarios de otros usuarios sobre las canchas antes de reservar?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. ¿Estaría dispuesto a usar regularmente una plataforma digital que simplifique la organización de sus partidos de fútbol?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

BLOQUE 2: MEJORA EN LA GESTIÓN DEPORTIVA RECREATIVA

1. ¿Tiene dificultades para encontrar información actualizada sobre canchas deportivas disponibles en Santa Anita?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2. ¿Actualmente invierte más de 30 minutos en ubicar y reservar una cancha deportiva disponible?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3. ¿El proceso actual de reserva de canchas (llamadas telefónicas) le resulta complicado o lento?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿Practica fútbol al menos una vez por semana de manera regular?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿La dificultad para organizar partidos (falta de jugadores, canchas ocupadas) reduce la frecuencia con que practica deporte?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6. ¿Practicaría deporte con mayor frecuencia si hubiera una forma más sencilla de organizar encuentros o participar en ellos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7. ¿Actualmente le toma más de 2 horas coordinar un partido completo (cancha + jugadores)?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8. ¿Ha tenido que cancelar partidos debido a problemas de coordinación (falta de jugadores o cancha no disponible)?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. ¿Está satisfecho con la forma actual en que organiza sus encuentros deportivos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8.6. Validación de expertos



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Cargo e institución	Instrumento	Autor(es)
Mg. Ivan Ernesto Quijano Aranibar	Docente en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente e Investigador RENACYT en el Instituto San Ignacio de Loyola.	Cuestionario	Zenteno Espinoza, Renzo Alex, Motohashi Quiñones, Víctor Andrés y Levano Reategui, Ariana del Carmen

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Indicadores	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado			X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables			X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
4. Organización	Existe una organización lógica.			X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico científicos			X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			X		
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico			X		
10. Pertinencia	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			X		

III. OPINION DE APLICACIÓN

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

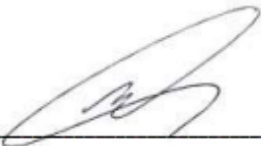
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

51% BUENO

V. DATOS DEL EXPERTO

DNI	ORCID	COD. INVESTIGADOR RENACYT	Celular
45144294	https://orcid.org/0000-0003-2264-1186	P0130610	+51 956 202 509

Lugar y fecha: Lima, 23 de octubre de 2025.


 QUIJANO ARANIBAR IVAN ERNESTO
 DNI: 45144294