

Identificación de integrantes del grupo.

Para identificar a los integrantes del grupo, se pueden asignar los siguientes roles y responsabilidades específicas a cada miembro:

- Coordinador (F. Jordán): Gestionar el proyecto para garantizar el éxito.
- Subcoordinador (F. Behn): Ayudar al coordinador en las tareas administrativas.
- Primer miembro (L. Baz): Realizar las responsabilidades asignadas.
- Segundo miembro (N Núñez): Colaborar con el equipo para alcanzar los objetivos.

Planteo de preguntas de investigación. Formular una pregunta general y dos específicas.

Pregunta general:

¿Cómo puede un sistema informático para competencias de Katas mejorar la organización y transparencia en los torneos de la Confederación Uruguaya de Karate?

Un sistema informático para competencias de Katas puede mejorar la organización y transparencia en los torneos al facilitar el proceso de inscripción y asignación de enfrentamientos, permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones de los competidores en tiempo real, y ofrecer acceso fácil y transparente a los resultados para competidores, árbitros y público en general. [1]

Preguntas específicas:

¿Cuáles son las características clave que debe tener un sistema informático para competencias de Katas en términos de accesibilidad y transparencia?

Las características clave que debe tener un sistema informático para competencias de Katas en términos de accesibilidad y transparencia incluyen:

- Registro de competidores: Facilitar la inscripción y proporcionar información relevante. [1]
- Sorteo y asignación de enfrentamientos: Generar automáticamente el orden de actuación de los competidores. [1]
- Evaluación y puntuación: Permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones en tiempo real. [1]
- Visualización de resultados: Facilitar el acceso y visualización de los resultados para todos los interesados. [1]
- Gestión de reclamaciones: Permitir a los competidores presentar reclamaciones oficiales en caso de discrepancias o problemas con las puntuaciones. [1]

- Integración con redes sociales y canales de comunicación: Mantener informados a los interesados sobre las competencias y sus resultados. [2] [3]

¿Cómo puede la implementación de un sistema informático para competencias de Katas impactar en la percepción y participación de competidores, árbitros y organizadores en los torneos de la Confederación Uruguaya de Karate?

La implementación de un sistema informático para competencias de Katas puede impactar positivamente en la percepción y participación de competidores, árbitros y organizadores en los torneos al mejorar la organización, accesibilidad y transparencia de las competencias. [1]

Esto puede resultar en una mayor participación de competidores y árbitros, así como en una mejor percepción del público en general sobre la calidad y profesionalismo de las competencias. [1]

Además, al facilitar la gestión de las competencias, los organizadores pueden centrarse en otras áreas importantes, como la promoción y el desarrollo del deporte en Uruguay.

Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo con el contexto actual y a la orientación elegida.

La implementación de un sistema informático para competencias de Katas en el ámbito de la Confederación Uruguaya de Karate puede mejorar significativamente la organización, accesibilidad y transparencia de los torneos. [4]

Por ejemplo, al digitalizar el proceso de inscripción y asignación de enfrentamientos, se puede reducir el tiempo y esfuerzo necesario para organizar las competencias. Además, al permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones de los competidores en tiempo real, se puede mejorar la transparencia y confiabilidad de los resultados. [4]

Estos cambios pueden resultar en una mayor participación de competidores y árbitros, así como en una mejor percepción del público en general sobre la calidad y profesionalismo de las competencias. [4]

Revisión bibliográfica. Revisión bien organizada de investigaciones y teorías relevantes.

[1]: ContrataciónDelEstado

[2]: Defensa

[3]: Borm

[4]: EconomíaEnChandal

[5]: Ey

Búsqueda de estudios similares.

Un ejemplo de esto es el ajedrez, que ha experimentado una transformación digital significativa en los últimos años [5].

Otro ejemplo es el fútbol, que ha adoptado tecnologías como el Video Assistant Referee (VAR) para mejorar la precisión y transparencia de las decisiones arbitrales [5].

Estos casos pueden proporcionar información valiosa sobre cómo abordar la digitalización en el ámbito de las competiciones de Katas y cómo superar los desafíos asociados con la implementación de sistemas informáticos en competiciones deportivas.